
PlayStation 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
#71 / DICIEMBRE 2006
ESPAÑA: 6,00 €
CANARIAS: 6,15 €
GRUPO ZETA
30 aniversario
¡¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!!
5€
AHORRO SEGURO
EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS
CALL OF DUTY 3 (PS2)
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2 (PS2)
BUZZ! EL GRAN CONCURSO DE DEPORTES (PS2)
KILLZONE LIBERATION (PSP)
PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS (PSP)
¡¡ESTO SÍ QUE ES NUEVA GENERACIÓN!!
PLAYSTATION 3
ANALIZAMOS A FONDO LA MÁQUINA Y SUS PRIMEROS JUEGOS
GUÍAS COMPLETAS
CANIS CANEM EDIT
GTA VICE CITY STORIES
FINAL FANTASY XII
TODO SOBRE EL MEJOR RPG
TE PRESENTAMOS EN EXCLUSIVA
GHOST RIDER
EL MOTORISTA FANTASMA
aruto Ultimate Ninja | Okami | Tony Hawk's Project 8 | Guitar Hero II | Rayman Raving Rabbids Y MUCHO MÁS ...





STAFF

GRUPO ZETA
FUNDADOR **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros **Josep Maria Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García**
Secretario **José Ramón Franco** Vicesecretario **Enrique Valverde**

Director Editorial y de Comunicación **Miguel Ángel Liso**

Comité Editorial **Miguel Ángel Liso, Josep Maria Casanovas, Antonio Franco, Jesús Maraña, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés**

Director de Área de Revistas y Ocio **José Luis García**
Director de Área de Prensa **Román de Vicente**
Director de Área de Administración y Finanzas **Conrado Carnal**
Director de Área de Servicios Corporativos **Román Merino**
Director de Área de Comercial y Publicidad **Pablo San José**
Director de Área de Distribución **Vicente Leal**
Directora de Área de Promociones y Marketing **Marta Ariño**
Director de Área de Libros **Faustino Linares**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios **Agustín Vitórica**

REDACCIÓN
Director **Marcos García Reinoso**
Diseño y Dirección de Arte **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe **Bruno Sol**
Redacción **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín, Pedro Berruezo Padilla**
Maquetación **José Luis López Ibáñez, Francisco Caballero**
Colaboradores **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Javier Bautista, Raúl Barrantes, Isabel Garrido, J. Iturrioz, Rafa Notario, David Castaño**
Sistemas Informáticos **Javier Rodríguez**
Dirección C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel 91 586 33 00 E-Mail **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director de Área Adjunto de Revistas y Ocio **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas **Ángela Martín**
Directora de Marketing **María Moro**
Director de Publicidad **Julián Poveda**
Director de Desarrollo **Carlos Silgado**

Jefe de Producto **Mar Lumbreras**
Director de Producción **Jordi Omella**
Producción **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo)
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel. 91 586 33 00. Fax 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado)
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona
Tel. 93 484 66 00. Fax 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel. 96 352 68 36. Fax 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel. 95 421 73 33. Fax 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel. 609 45 31 08. Fax 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grunmeier, Munich. Tel. 49 89 453 04 28. Fax 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associales, Lennart Axe, Bruselas. Tel. 32 2 649 28 99. Fax 32 2 644 83 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associales, Caroline Axe, Estocolmo. Tel. 46 8 661 01 03. Fax 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, París. Tel. 33 1 42 56 44 22. Fax 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel. 39 02 33 61 15 91. Fax 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbell, Londres. Tel. 44 207 730 60 33. Fax 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel. 351 21 385 35 45. Fax 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel. 41 61 275 46 09. Fax 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York. Tel. 1212 599 50 57. Fax 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi. Tel. 00 30 1 685 17 98. Fax 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CAC, Hisayoshi Matsui, Tokyo. Tel. 81 3 5259 2681. Fax 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur. Tel. 65 536 11 21. Fax 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei. Tel. 886 2 2754 3036. Fax 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh. Tel. 82 2 313 1951. Fax 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barsse, México. Tel. 52 55 20 75 00. Fax 52 52 02 82 36.

Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid)
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARI



Marcos García
» DIRECTOR

LA VERDADERA NUEVA GENERACIÓN

AUNQUE ES MÁS QUE posible que muchos de vosotros todavía seguiréis impactados por todo lo visto en el reportaje del pasado Tokyo Game Show, este mes os vamos a dejar sin respiración. Ya tenemos PlayStation 3 y queremos compartirla con todos vosotros, aunque sea a distancia, pero haciéndoos sentir que sostenéis un auténtico y extremadamente ligero Sixaxis, el nuevo mando de PS3, entre las manos y que tenéis ante vosotros esa gigantesca, bella y sorprendente pieza de hardware llamada a representar a la próxima generación. He de confesaros que el otro día, cuando ya no quedaba nadie en la redacción y todo permanecía en silencio, me senté cómodamente ante ella, sin encenderla, la situé en posición vertical y tras observarla durante unos segundos comencé a sentir algo tremendamente especial. Como si de un auténtico «Oopart», o artefacto fuera de su tiempo, se tratara, emitía sensaciones y vibraciones de auténtico objeto de poder. Puede que sea su diseño, el negro impenetrable que la envuelve, o la elegancia de sus cromados, pero el caso es que su sola presencia impresiona, atrae las miradas y paraliza todo lo que sucede a su alrededor. Minutos después logré salir de mi estado hipnótico. La máquina seguía ahí, pero inexplicablemente estaba encendida y había algunos juegos junto a ella. Me incorporé frotándome los ojos acompañado de una extraña sensación y no tuve más remedio que cruzar el umbral de la verdadera nueva generación y echar unas partidas a títulos como Motorstorm, Ridge Racer 7 y Resistance Fall Of Man. Mirad en el interior y sentiréis lo mismo...



Bruno Sol
REDACTOR JEFE
«Tengo cicatrices en la pelvis y en el alma»



«¿Quién me mima con mimo? Ve a la pág. 175 y lo sabrás»
Ana Márquez



«Rockatansky, a tu mujer la mató Bubba Zanetti»
Pedro Berruezo



«A ti la Dama, la audaz melancolía»
Roberto Serrano



«No diga indie, diga Los Sitios»
Lázaro Fernández



«No tengo defectos, tengo excesos»
Natalia Muñoz



«La venganza es un plato que se sirve frío»
Daniel Rodríguez

CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN

- UNA MUDANZA APOTEÓSICA, HAN SALIDO CONSOLAS DE LA POSGUERRA, JUEGOS DE LA EDAD DE PIEDRA...
- EL GRAN NEMESIS CON BASTÓN INCLUIDO SE ABURRE EN EL NIDO.
- NUESTRA CITA CON CUORE: MUCHO CIAO AMORE, SEX ON THE BEACH Y MOJITOS, Y POCO CONTACTO FÍSICO.
- NUESTRO JEFE LLEVA 7 NOCHES SIN PEGAR OJO, COMIENDO BOCATAS Y SIN CONTACTO FÍSICO.
- JOHN TONES SE VUELVE MUUUY LOCO CUANDO SE CONVIERTE EN NINJA.
- PS3 LLEVA CON NOSOTROS APENAS 30 DÍAS Y ESTÁ LLENA DE DEDAZOS. ¡DEJAD DE TOQUETEARLA!
- MIS ZAPATOS DE OSITO SON ¡MUUUUY CUQUIS! PAULINA RUBIO NOS SIGUE SORPRENDIENDO...
- DANI MARTÍN, SÍ EL DE «EL CANTO...», VINO A LA REDACCIÓN A BUSCAR A ANNA. MÍRALA QUÉ CHULA ES.
- BAJAS POR FLOJERA MENTAL EN EL PEOR MOMENTO... ESTAS COSAS JAMÁS SE PERDONAN. ¡ARGH!
- DE LÚCAR FUE A LA FINAL DE LA PES LIGA Y LE CONFUNDIERON CON EL ABUELO DE HEIDI (SIN BARBA).



Reportajes

DESCUBRE TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TUS JUEGOS FAVORITOS



Especial

¡YA TENEMOS PS3!

24 Cinco meses antes de que la consola llegue a Europa, hemos podido probarla en la redacción. Noches en vela, caras de asombro, peleas por los Sixaxis y hambre de nuevos títulos. Te lo contamos todo en un completo y extenso reportaje.



44 FINAL FANTASY XII

De la mitología clásica del mes pasado, con God Of War 2, pasamos al particular universo de Final Fantasy. Y no hay mejor forma de descubrir los secretos de la última entrega del RPG para PlayStation 2 que con una entrevista exclusiva a su director.



¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!

REGALAMOS:

- 25 NEED FOR SPEED CARBONO
- 20 CAMISETAS NFSC
- 5 GAFAS 55SL NFSC
- 5 LLAVEROS 55SL NFSC
- 5 GUANTES DE PIEL 55SL NFSC
- 20 SAINT SEIYA: THE HADES



52 ASÍ SERÁ GHOST RIDER

Desde Portsmouth nos llegan noticias frescas sobre el próximo lanzamiento de Take 2: Ghost Rider. Supernena asistió a la presentación del juego basado en la película.

Sumario

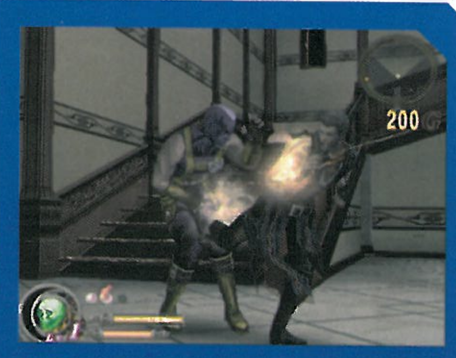
71
DICIEMBRE
2006



Versión Beta
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

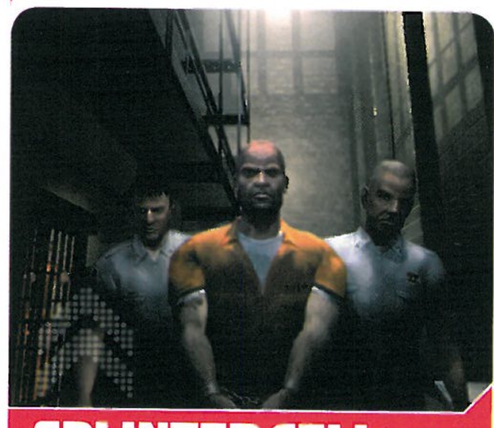


OKAMI
62 El penúltimo legado de Clover Studio llega en forma de maravillosa aventura para PlayStation 2.





Test
ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DE PS2



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
72 La misión más comprometida de Sam Fisher te pondrá a prueba con situaciones límite.

Playstyle
...Y CÓMO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA







Secciones

Demos Jugables



¿Es posible que los ritmos más actuales resuenen armónicamente junto a grandes melodías clásicas? Nuestro DVD-Demo de este mes demuestra que la respuesta a esta pregunta es un rotundo sí. Disfruta con novedades como Eragon o Pro Evolution Soccer 6 o rememora los grandes momentos que te proporcionaron Final Fantasy X-2 o Silent Hill 3.



Vídeos



01 EYETOY: PLAY SPORTS



02 EYETOY: KINETIC COMBAT





01 ERAGON

QUÉ OFRECE: Prueba antes que nadie el juego basado en la película de estas Navidades.





02 PRO EVOLUTION SOCCER 6

QUÉ OFRECE: Disputar medio partido con cinco selecciones internacionales como España, Brasil o Italia.







03 LEMMINGS CLASSIC

QUÉ OFRECE: Nada menos que veinte niveles de la versión renovada de este gran clásico.





04 MANAGER DE LIGA 2007

QUÉ OFRECE: Ocupar el puesto de Rafa Benítez dirigiendo al Liverpool en un partido contra el Inter de Milán.





05 FINAL FANTASY X-2

QUÉ OFRECE: A la espera de que llegue Final Fantasy XII, revive la aventura de Yuna y compañía.





06 VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

QUÉ OFRECE: Tres personajes a elegir para enfrentarte a otro jugador o competir contra la máquina.







07 LOS SIMS 2

QUÉ OFRECE: Personaliza el aspecto de tu Sim y hazle interactuar con el resto de personajes.









08 SILENT HILL 3

QUÉ OFRECE: El terror es atemporal... Regresa a las desoladas calles de Silent Hill, si te atreves.





¿Quieres ganar un juego demostrando tus habilidades a los mandos?



En cada número te propondremos un reto diferente. ¡Ponte las pilas porque sólo los cinco mejores de cada mes tendrán premio!

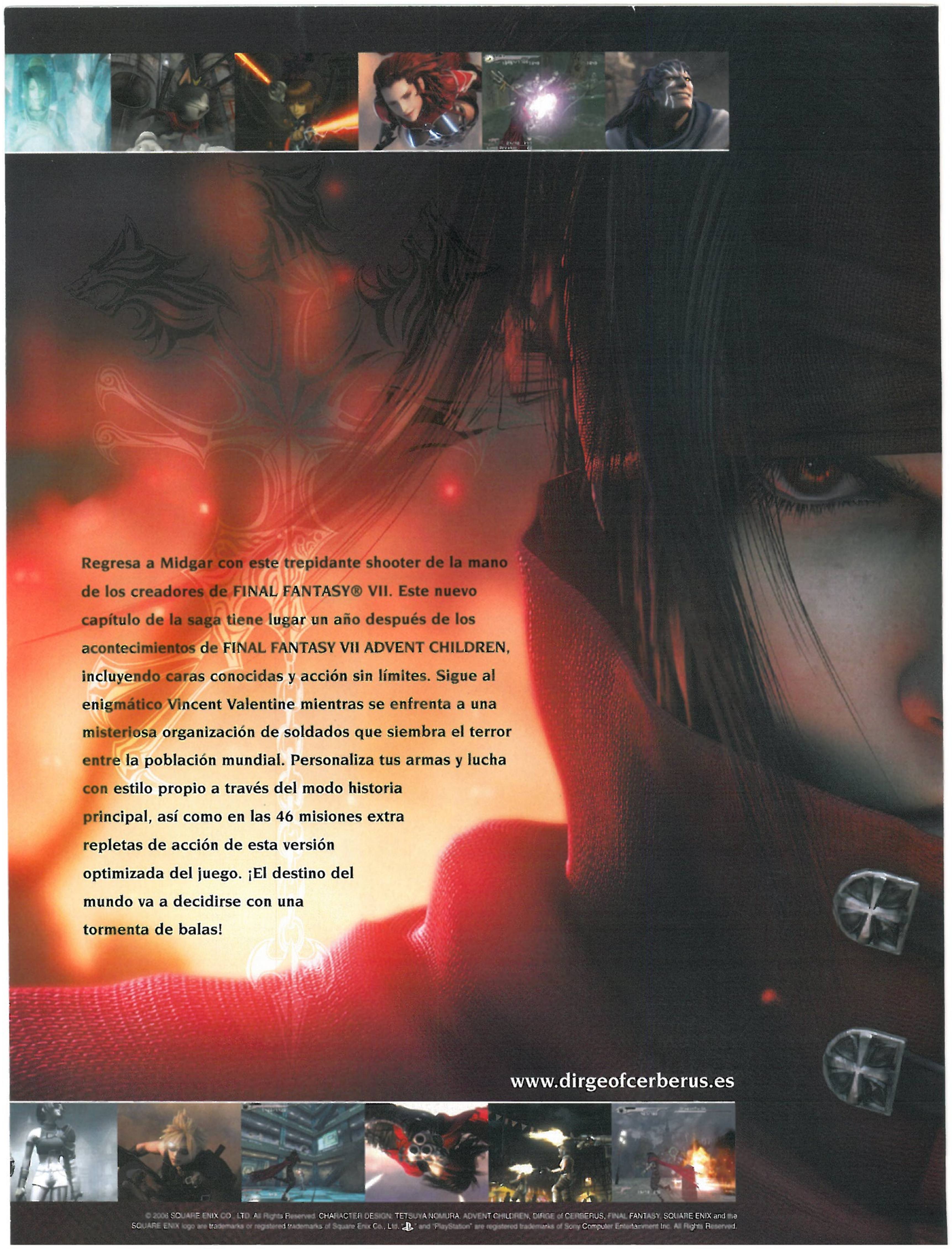


¿A quién se parece tu Sim?

Este mes te proponemos un desafío diferente: utiliza el editor de personajes de Los Sims 2 para crear un Sim parecido a algún famoso (real o de ficción) y envíanos tu creación antes del 5 de diciembre a dvdesafio.ps2@grupozeta.es. Si estás entre nuestros 5 favoritos, te regalaremos un juego de Los Sims 2 Mascotas. No te olvides de incluir tu nombre, apellidos y dirección postal completa para que podamos enviarte el premio en caso de resultar ganador. ¡Mucha suerte a todos!

GANADORES BUZZ JR.: LOCURA...

Javier López (Barcelona)
Silvia Ferrer (Valencia)
Alejandro Gómez (Madrid)
Cristian Rubio (Madrid)
Gorka Pombo (Salamanca)

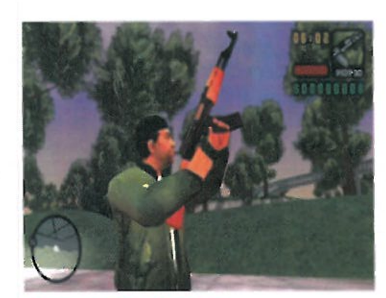

Regresa a Midgar con este trepidante shooter de la mano de los creadores de FINAL FANTASY® VII. Este nuevo capítulo de la saga tiene lugar un año después de los acontecimientos de FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN, incluyendo caras conocidas y acción sin límites. Sigue al enigmático Vincent Valentine mientras se enfrenta a una misteriosa organización de soldados que siembra el terror entre la población mundial. Personaliza tus armas y lucha con estilo propio a través del modo historia principal, así como en las 46 misiones extra repletas de acción de esta versión optimizada del juego. ¡El destino del mundo va a decidirse con una tormenta de balas!
www.dirgeofcerberus.es
© 2006 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. ADVENT CHILDREN, DIRGE of CERBERUS, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Buzón PlayStation®2

REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA...





Juegos Polémicos

Modesto González.

Vía e-mail.

El penúltimo juego que ha desatado la polémica es *Bully*, en Europa bautizado como *Canis Canem Edit*. Es indignante que siga habiendo gente que critique los juegos sin haberlos probado o visto finalizados, y lo peor es que ciertas personas se junten y pidan la cancelación de dicho título para que no salga en algunos lugares. Pues bien, señores, los juegos traen calificaciones de edad, violencia, drogas, etc. que advierten e indican qué público puede consumir un tipo de juego. Si fuera por dichas personas sólo jugaríamos al *Tetris* de **PSone**. El usuario que tenga mayoría de edad que se compre el juego que quiera y el que sea menor que sus padres se encarguen de controlarle, pero eso de prohibir por las buenas no es justo ni para los programadores ni para los consumidores responsables.

La importancia de las palabras

Eduardo Martínez Martín.

Tenebrón (Salamanca).

Hoy estamos inundados de información, lo que se traduce en millones de palabras. Cuando uno es niño, absorbe todo y se cuestiona por todo. Cuando por primera vez (sobre todo ahora) juega con una videoconsola se le abre un mundo, a veces inimaginable, que le entra por los ojos y oídos, pero no por la razón. Ese lugar lo debe ocupar un adulto que, con palabras, lo orienta y lo hace consciente de lo que tiene entre sus manos, para que no se quede estancado en ese universo virtual. En el lado contrario, se da un mal uso de las palabras en los anuncios que se hacen para videojuegos, con un lenguaje muy violento y de antivalores (y en el mismo videojuego) que no ayudan a un jugador si no tiene una actitud crítica. Por ejemplo, cuando jugué al *MGS* de **PSone**, quedé prendido de su historia, más que del uso de la violencia como solución a lo que se le venía encima a Snake. Por lo tanto, con una actitud crítica no se puede negar a alguien jugar con videojuegos violentos. Así que, el buen uso de un juego recae en la responsabilidad propia y en la educación recibida; algo que yo y otros muchos jugadores sabemos. Conozcamos y luego hablemos.

EL TEMA DEL MES PS3 SE RETRASA, ¿CON QUÉ JUEGOS DE PS2 Y PSP PIENSAS PASAR LA

Un juego con opciones arcade y multijugador

Modesto González.

Vía e-mail.

Estoy intentando ahorrar algo para comprarme una **PlayStation 3**, así que pocos juegos me voy a poder comprar... Estas Navidades me decantaría por un título con opciones *arcade* y multijugador. Me refiero por ejemplo al nuevo *Need For Speed* o al imprescindible *Pro Evolution Soccer 6*. Creo que estos títulos pueden durar lo suficiente como para que la espera hasta la llegada de **PS3** se haga más corta. La verdad es que con uno de rol tipo *Kingdom Hearts 2* el tiempo también pasaría volando... Aún así las ganas de tener una **PlayStation 3** son tantas que uno no se puede olvidar de ella ni jugando con los mejores títulos de la **PlayStation 2**.

Tenemos juegos disponibles para todos los gustos

Biel Ramis.

Vía e-mail.

Aunque **PlayStation 3** no llegue en Navidad, hay muchos juegos de **PS2** y **PSP** que son realmente fabulosos y para todos los gustos. Para los futboleros: *PES6* y *FIFA 07*; para los que gustan de los juegos de lucha, *DBZ Budokai Tenkaichi 2* en **PlayStation 2** y *Tekken Dark Resurrection* en **PSP**; los que prefieran las aventuras, *Destroy All Humans! 2* en **PS2** y *LEGO Stars Wars 2* en **PSP** y **PS2**; y para los pequeños de la casa, *Buzz! JR: Locura En la Jungla* para **PS2** y *LocoRoco* (aunque también gusta a mayores) para **PSP**. Así que, con estos juegazos podremos esperar hasta marzo, cuando llega **PlayStation 3**.

Aunque no le queda ya mucho a PlayStation 2, disfrutaremos de auténticas joyas

David Vega Bouzas.

Gijón (Asturias).

Mientras miramos con recelo a los usuarios japoneses y americanos no nos queda otra que disfrutar (y no es poco) de los jugosos lanzamientos que se avecinan en el horizonte. Y es que, aunque a nuestra querida **PS2** le queda un telediario, día a día nos demuestra que a pesar de ello todavía vamos a disfrutar de dos joyas lúdicas: *God Of War 2* y *Final Fantasy XII*. Y qué decir de su hermana pequeña, **PSP**, yo me la compré hace poco y no me arrepiento en absoluto. En fin, aunque la espera sea larga para la llegada de la nueva generación, un servidor va a estar jugando estas navidades a títulos como *Pro Evolution Soccer 6* y el *GTA Vice City Stories*.

Pienso dedicar las Navidades a perfeccionar mi técnica en PES6

Juan Taboas.

Vía e-mail.

Pienso dedicar las Navidades a perfeccionar mi técnica con el nuevo *Pro Evolution Soccer*. Quizás penséis que estoy un poco pirado, la verdad es que yo también lo pienso debido a la cantidad de horas que le dedico (quiero vuestro trabajo!!!), porque de todas las críticas y comentarios que he

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº72: «¿Cuál fue tu primera consola y qué recuerdos tienes de ella?

PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

KINGDOM HEARTS II
Silvia Ponsoda
Vía e-mail.
Pura fantasía en movimiento. Una fluidez brillante, unos gráficos más que espectaculares, diversión y entretenimiento que te durará horas y horas, y unos controles no demasiado complicados. En definitiva, una magnífica combinación de los personajes Final Fantasy y Disney, obra de Square Enix.



CANIS CANEM EDIT
Verónica Gómez
Madrid
Estamos ante un gran juego que tiene un excelente nivel de gráficos, una buena banda sonora, su jugabilidad es sencilla e intuitiva y su duración es bastante buena también. Canis Canem Edit os enganchará desde el principio y no os defraudará.



¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

Siempre somos los últimos
Álvaro Pérez Allegue
Cartagena (Murcia).

PlayStation 3, PlayStation 2, PlayStation, PSP... Es extraño que siempre haya problemas: con el cambio de formato, con la traducción, con el control y un largo etcétera, y siempre ocurre en Europa. En Estados Unidos o Japón disfrutan de la consola varios meses antes que nosotros. Con los juegos, sucede tres cuartos de lo mismo. Entre los países europeos, llegan sin problemas a Reino Unido, Alemania o Italia, pero cuando se trata de España surge el conflicto de que no se sabe quién lo va a distribuir. Pero no acaba aquí la cosa ya que cuando salen reediciones o ediciones limitadas de títulos o consolas (como la de *FF*) es prácticamente imposible encontrar una (claro, eso si llegan aquí). En fin, era un sueño, ahora roto, que por una vez la industria de los videojuegos mirase con buenos ojos a Europa, concretamente a España.



Gracias a los desarrolladores
Sergio Cuerda González.
Vilanova i la Geltrú (Barcelona).

Vivimos tiempos en los que los videojuegos se han adueñado de nuestros hogares, de nuestro tiempo de ocio, de nuestra vida... Somos muy exigentes y queremos siempre lo mejor. Un videojuego no es sólo una portada bonita, unos personajes divertidos que hacen comentarios de lo más disparatado, ni tan siquiera una sucesión de imágenes que nos evaden de la realidad. Aunque muchos tengamos suficiente con esto, un juego de consola conlleva un proceso mucho más complejo. Nace la idea, se define el tema sobre el que trabajar, se crean los personajes cuidando todo tipo de detalles, tanto de personalidad como vestimenta. Se elabora el guión con las aventuras que vivirá el jugador. Posteriormente se desarrollan los escenarios que transcurrirán en nuestras andaduras. Paisajes, ciudades, circuitos... todo ello debidamente documentado y estudiado al milímetro para que se asemeje todo lo posible a la realidad. Ésto hará que nos metamos de lleno en la piel del personaje, que ya puede ser tanto de un piloto de F1 como de un miembro de la mafia italiana, entre muchas otras posibilidades. Parece sencillo, ¿verdad? Explicado así tan resumido sí. Pero todo ésto lleva horas, días, semanas, meses e incluso años, tiempo que a veces no se verá recompensado. Todo un proceso que implica a muchas personas a las que quiero agradecer, por ese esfuerzo y dedicación que emplean. Ellos consiguen que cuando lleguemos a casa podamos desconectar de la rutina, del trabajo, olvidarnos del estrés y pasar realmente un rato agradable y entretenido ¡¡¡GRACIAS!!!



ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNELL,12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

NAVIDAD?

leído y escuchado acerca de *PES6*, nadie ha comentado nada sobre que algunos de los partidos decisivos que juegas a lo largo de la Liga Máster están claramente amañados por el programa. De hecho, tanto mi hermano como yo estamos de acuerdo en que roban los partidos. De todas formas, cuando en Navidad me frustre con *PES6* seguro que me pasaré al *Vice City* de **PSP** para hacer el gamberrillo un rato.

Pro Evolution Soccer 6 en Navidad
Ruud.
Vía e-mail.

Creo que con *Pro Evolution Soccer 6* en **PS2** y en **PSP** voy a tener suficiente para pasar las Navidades... ¡y mucho más! Y si se me queda corto, iré a por *FIFA 07*, aunque no soy un gran fan de la saga. Todo el mundo me ha dicho que debería probarlo, que es mucho mejor que los anteriores.

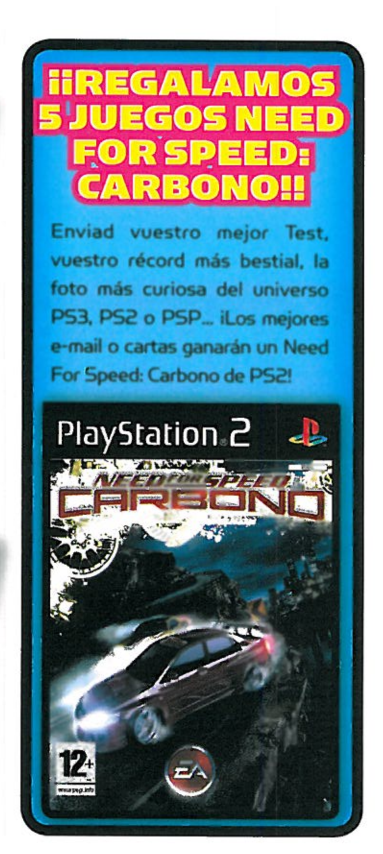


Enoch Bascuñana reta a nuestros lectores a que superen su récord de 7.702 puntos en el modo Palacio Sangriento de DMC3 Special Edition.

Nacho Rodríguez nos manda, desde Huelva, este genial dibujo del grandísimo (en todos los sentidos) Pau Gasol.

La devoción de Javier Ramos por la saga FIFA no tiene límites. Esto es una muestra de lo que puede llegar a hacer el fanatismo futbolero.

Fernando «Titi» Fernández se ha ganado un juego por su habilidad con la guitarra.



Noticias

¡PLAYSTATION 3 A LA VENTA EN JAPÓN!

TODOS LOS DETALLES DEL LANZAMIENTO

PÁGINA OFICIAL DE PS3 • eu.playstation.com/ps3 •

El pasado 11 de noviembre se puso a la venta **PlayStation 3** en Japón. Largas colas ante las tiendas para conseguir una de las 100.000 consolas (algo más de 80.000 para las tiendas) que se ponían a la venta por 49.980 Yenes (unos 330 Euros) el modelo de 20 GB, y 59.980 Yenes (400 Euros) el de 60 GB. En menos de dos horas y no sin algún que otro altercado, se agotaron todas las unidades, 54.600 de la versión 60 GB y 33.800 del de 20GB. En lo que a *software* se refiere, con siete títulos dispuestos para el mismo día del lanzamiento (*Kidou Senshi Gundam: Target In Sight, Ridge Racer 7, Sega Golf Club, Resistance Fall Of Man, Genji: Kamui Sobran, Mahjong Taikai IV y Mahjong Fight Club Nacional C.V.*). Las preferencias de los compradores han quedado claras con *Ridge Racer 7*, pues fue el más vendido con 30.300 unidades, seguido de *Mobile Suit Gundam* con 30.000 y *Resistance: Fall Of Man* con 20.889 copias.







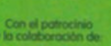


Como ocurrió en el lanzamiento de PlayStation 2, Ken Kutaragi, Presidente y CEO de Sony Computer Entertainment, fue el encargado de entregar la primera PlayStation 3, en esta ocasión en la central de la cadena de tiendas Bic Camera en Tokio.

¡PRIMERAS PELÍCULAS EN BLU-RAY!

Sony Pictures ha anunciado ya los primeros títulos que comercializará en formato *Blu-ray*, a partir del 28 de noviembre en España. *Hitch*, *Inmersión Letal*, y *La Amenaza Invisible: Stealth* se venderán por un precio recomendado de 24,99 Euros, mientras que *¡Vaya Vacaciones!* y *Ultravioleta* estarán disponibles por 29,99 Euros. *Blu-ray* ofrece a los consumidores una mayor definición e interactividad, y ha sido adoptado ya por el 90% de estudios cinematográficos.




Con el patrocinio
y la colaboración de:


endesa


EL PAIS
de los
estudiantes
20062007
VI edición

Noticias

DUNGEON SIEGE THRONE OF AGONY

TAKE 2 DISTRIBUIRÁ UN NUEVO RPG PARA PSP

La saga *Dungeon Siege* se estrena en **PSP** con una aventura exclusiva para este sistema. Puedes elegir entre cuatro personajes totalmente nuevos para emprender una campaña en solitario o, si lo prefieres, optar por la opción *multiplayer* para jugar en el modo cooperativo ad hoc. Sin olvidarte de que dispondrás además del *Battle Arena* para competir contra otros usuarios si lo que deseas es echar una partida rápida.


Elige entre 16 animales y compañeros para que te ayuden durante una campaña

NUEVAS DEMOS EN YOURPSP.COM

LOCOROCO HALLOWEEN Y MÁS NOVEDADES





En la sección de descargas de yourpsp.com vas a encontrar *demos* jugables de títulos como *MotoGP* (con el circuito de Cheste) o *Ridge Racer 2*, y podrás descargarte también un nivel exclusivo de *LocoRoco* basado en la fiesta de *Halloween*.

MEDIA MANAGER PARA PSP

GESTIONA CÓMODAMENTE TUS CONTENIDOS

Sony C.E. ha puesto a la venta una aplicación para administrar de forma sencilla los contenidos de **PSP** y compartirlos con un PC. Además de transferir vídeos y fotos, podrás realizar operaciones tan útiles como importar la lista de favoritos de Internet Explorer desde tu PC. *Media Manager* está disponible a 9,99 Euros como descarga (*yourpsp.com*) y a 19,99 Euros en UMD.



CONCURSOS MUSICALES

SingStar LEOPE ha comenzado una gira por centros FNAC de toda la geografía nacional. Participa emulando a artistas de los 80 como Hombres G o Duncan Dhu y podrás ganar 600 Euros en productos Sony. Siguiendo con los juegos musicales, puedes subir videos jugando a Guitar Hero (I ó II) y optar a premios como una PlayStation 3 o una guitarra Gibson SG. Bases del concurso en la página web www.guitarhero.es.


SINGSTAR LEOPE

18 noviembre
MADRID - FNAC CALLAO

25 noviembre
ALICANTE - FNAC BULEVAR

2 diciembre
MARBELLA Y VALENCIA - FNAC SAN AGUSTÍ

9 diciembre
BARCELONA - FNAC L'ILLA Y TRIANGLE



WWW.GUITARHERO.ES

PEDROSA PRESENTÓ MOTOGP

El piloto español estuvo en la presentación del juego, el pasado 26 de octubre, en la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia. Allí se enfrentó a cinco fans, seleccionados entre más de 100 asistentes, y demostró que es tan bueno con la PSP como en la moto.



TED PRICE EN ART FUTURA

El presidente de Insomniac Games participó en la última jornada de Art Futura para mostrar cómo había sido el proceso de desarrollo de uno de los primeros títulos del catálogo de PlayStation 3. Resistance: Fall Of Man. PS3 fue la gran protagonista de esta edición de la Feria.



EIDOS ANUNCIA TOMB RAIDER ANNIVERSARY

CRYSTAL DYNAMICS PREPARA EL REMAKE DEL PRIMER TR

Después de recibir miles de peticiones de los aficionados a la saga, **Eidos** ha accedido finalmente a crear un *remake* de la primera entrega de *Tomb Raider*. **Crystal Dynamics** se encargará de programarlo, utilizando el motor gráfico y físico de *Tomb Raider Legend*, conservando el argumento y los elementos que convirtieron a la primera entrega de la saga protagonizada por Lara Croft en un auténtico clásico. Aunque aún no se conoce una fecha de lanzamiento aproximada, se sabe que llegará a lo largo de 2007 para **PlayStation 2** y **PlayStation Portable**.



TOP JUEGOS DE INVIERNO

CÓMO PASAR FRÍO SIN SALIR DE CASA

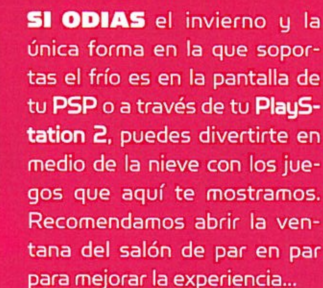
SI ODIAS el invierno y la única forma en la que soportas el frío es en la pantalla de tu **PSP** o a través de tu **PlayStation 2**, puedes divertirte en medio de la nieve con los juegos que aquí te mostramos. Recomendamos abrir la ventana del salón de par en par para mejorar la experiencia...



GENJI > Por si no fuera suficiente con una horda de samuráis, también tendrás que enfrentarte a los elementos.



TOMB RAIDER LEGEND > Aunque no nos guste verla tan vestida, Lara Croft también se protege del frío en Legend.





SSX ON TOUR > La mejor forma de aprovechar la nieve es la que nos muestra EA Sports BIG con SSX.



SYPHON FILTER: DARK MIRROR > Nada mejor para calentarse las manos que disparar una ráfaga con un M-60.



CANIS CANEM EDIT > ¡Protagoniza la batalla de bolas de nieve más polémica de la historia de los videojuegos!





PAUSE

EL JUEGO DEL NENG

Atari y Antena 3 Televisión se asocian para lanzar el juego en PlayStation 2 del famoso personaje del programa de Buenafuente. El juego, que llegará en diciembre a las tiendas, pondrá a prueba tu pericia con cinco minijuegos relacionados con el mundo del Neng e incluirá vídeos con sus mejores actuaciones en dicho programa.

El juego posee las mejores actuaciones del Neng en Buenafuente.

HERO MUESLY FELICITA A ALONSO

Hero Muesly celebró con Fernando Alonso su 2º Campeonato Mundial de Formula 1. El evento se llevó a cabo en el circuito Ascari de Ronda (Málaga), donde se hizo entrega a Alonso de su peso en barritas de Hero Muesly y un estuche con la imagen del piloto y de todos los premios que ha sumado esta temporada.

DEL CÓMIC AL CINE Y AL VIDEOJUEGO

El último superhéroe de cómic en dar el salto al cine será Iron-Man, a través de la primera producción independiente de Marvel, que a su vez se convertirá en un videojuego desarrollado por Sega. Todo parece indicar que el título será creado para PlayStation 3.

LOCATION FREE

CONVIERTE TU PSP EN UNA TELEVISIÓN INALÁMBRICA

LocationFree Estación Base es el nombre completo que recibe este periférico. Conectado a tu reproductor de DVD o a un decodificador de TDT es capaz de enviar la señal de vídeo a un sistema compatible como **PSP** (a partir de la versión 2.70 del *firmware*). La misma Estación Base hace las veces de «Punto de Acceso» Wi-Fi, por lo que podrás conectarte directamente a ella si estás dentro del alcance de la señal inalámbrica. Por otra parte, *LocationFree* posee tecnología NetAV, capaz de enviar la señal de vídeo y audio a través de Internet. Para ello necesitarás conectar el sistema a un *router* con acceso a Internet y un ancho de banda de, al menos, 300 kbps de subida. Asimismo, podrás llevarte donde quieras todos los canales de tu decodificador TDT o conectar una cámara de vídeo para verla en cualquier parte. Además, el sistema está preparado para hacerse con el control del mando a distancia del dispositivo al que se ha conectado para poder cambiar de canal, iniciar la reproducción de un DVD o programar la grabación de tu serie favorita. La configuración de *LocationFree* no podría ser mas sencilla pues **PSP** detecta de forma transparente la señal de la Estación Base y se configura automáticamente. Un servicio de DNS gratuito monitorizará tu conexión y la asocia a un nombre fijo para evitar que un cambio en la dirección IP de tu proveedor te deje sin servicio. Su precio es de 299 Euros.







SHINGO «SEABASS»
CREADOR DE PRO EVOLUTION SOCCER

¿Será PES6 la última entrega para PS2?
Aún no tenemos decidido nada, pero tengo la impresión de que aún habrá alguna versión más en PlayStation 2, al menos en Japón.

Con la llegada de las nuevas consolas, ¿qué cambios puede sufrir PES?
Además de las lógicas mejoras a nivel gráfico, se potenciarán temas como la inteligencia de los jugadores personalizándolos más, los modos multijugador On-line y las posibilidades que ofrecen los nuevos mandos.

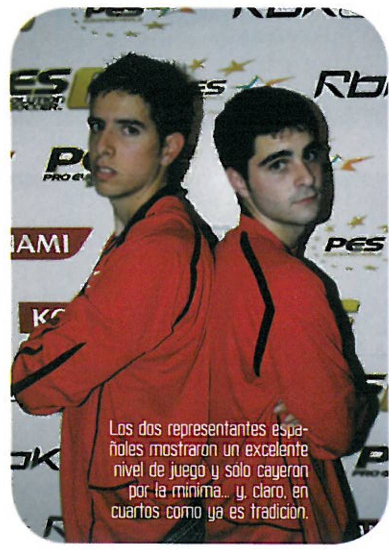
¿Qué le parece que su máximo rival ya tome hasta los mismos controles de PES6?
FIFA ha mejorado muchísimo y tienen un producto cada vez más interesante, pero la diferencia entre ambos juegos no está en el control si no en la inteligencia. Las desigualdades reales se notan cuando juegas más de un partido.

Después de tantos años dedicados a los juegos de fútbol, ¿se ha planteado crear otro tipo de videojuegos aunque sea para variar?
Hacer un juego como *PES* durante 10 años, en constante evolución y mejora, es algo muy duro y complicado. Nuestra intención siempre ha sido que el trabajo se parezca al fútbol real y mientras sigamos avanzando en ese objetivo y la gente siga respondiendo... nosotros continuaremos haciendo *Pro Evolution Soccer*.

De todas las entregas para PlayStation 2, ¿Cuál es su preferida?
Pues aunque estaba muy contento con el resultado de *Winning Eleven 10*, me quedo con *PES6*. Creo que es el más completo, el más inteligente y, por lo tanto, el mejor de todos.



Los dos finalistas, un británico y «El Matador», el hispano-alemán de la derecha que finalmente ganó el campeonato de PES5.



Los dos representantes españoles mostraron un excelente nivel de juego y solo cayeron por la mínima... y, claro, en cuartos como ya es tradición.







Diferentes momentos del viaje. Arriba a la izquierda, partido de futbito entre periodistas, a su derecha, el campeonato de PES5 y, abajo a la izquierda, el impresionante aspecto del castillo convertido en hotel donde se celebraron diferentes eventos.

GRAN FINAL EUROPEA DE PES5 EN IRLANDA

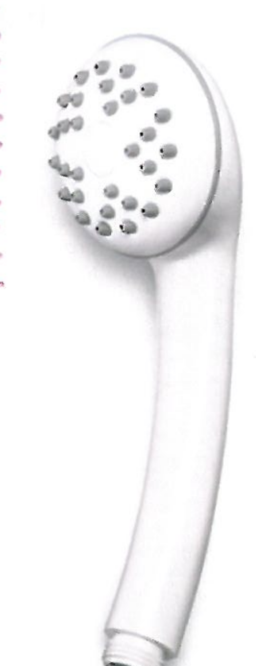
LOS DOS REPRESENTANTES ESPAÑOLES DIERON LA TALLA

La Final de este año, en la que participaron jugadores venidos de toda Europa, tuvo lugar el pasado día 7 de octubre en Naas, una pequeña villa cercana a Dublín (Irlanda), donde también asistió el creador de la saga, Shingo «Seabass» Takatsuka. El torneo, que fue precedido por la disputa de la Final Intercontinental entre el ganador europeo del año pasado y el campeón japonés (a la postre, el perdedor), resultó tremendamente reñido y contó con la participación de dos españoles, que hicieron un gran papel. Por desgracia, el madrileño Pablo González y el mallorquín David Gabas se quedaron a un paso de las semifinales de un reñidísimo campeonato que, al final, ganó un hispano-alemán apodado curiosamente «El Matador». El Campeonato de periodistas, que se realizó dos días antes, fue a parar a manos de un francés.

singstar

PlayStation.2











Y con más de 200 canciones, te van a faltar amigos a los que ganar.















singstargame.com

Telefónica



Los mejores videojuegos para tu móvil



MEDAL OF HONOR

¡Salva al mundo con tu móvil!

Al igual que hicieran otros editores con sus títulos más populares de consolas, transformando su diseño y entorno 3D a 2D para proporcionar una experiencia de juego excelente, **Electronic Arts** ha optado por convertir ***Medal Of Honor*** a móvil en un *shooter* de desplazamiento lateral en el que te convertirás en un soldado de las Fuerzas Especiales de los Estados Unidos cuya tarea es acabar con la amenaza de los peligrosos cohetes V2 de los alemanes.

A lo largo de seis niveles de infiltración y combate tras las líneas enemigas tendrás que recuperar información acerca de los V2 y sabotear su construcción. Tendrás que recorrer calles azotadas por la guerra y colarte en edificios duramente castigados, ya sea a lo bestia pegando tiros o empleando el sigilo, y abrirte paso a través de las defensas enemigas para lograr tu objetivo. El primer nivel sirve como Tutorial y presenta las posibilidades de acción del personaje: correr, saltar, disparar y usar interruptores. A ellas se suman tres que le dan la verdadera vida al juego: agacharse o arrastrarse, liquidar a un enemigo en silencio con el cuchillo y usar el rifle de francotirador para derribar enemigos desde gran distancia. La acción es bastante lineal y según el tiempo que tardes en completar la misión recibirás medallas de oro, plata o bronce.

Medal Of Honor resuelve muy bien su estreno en móviles con un juego de brillante manufactura técnica y agradecida jugabilidad.







MATA COMO QUIERAS

Poder elegir cómo acabar con los enemigos es una agradable variante que se agradece. Hacerlo por las bravas disparará las alarmas de los alemanes pero llevará menos tiempo y mayor riesgo que emplear el sigilo y acabar con ellos en silencio.





MEDAL OF HONOR

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR

(+) Variedad para acabar con los enemigos.

(-) Se te hará algo corto su desarrollo.

9.5 GRÁFICOS: Buenos efectos visuales en exteriores e interiores que logran una fantástica ambientación.

8.5 AUDIO: Algo escaso en este apartado, pero los pocos efectos disponibles son imponentes.

9.3 JUGABILIDAD: Salvo en el caso del rifle de francotirador todas las acciones se resuelven con el joystick.

PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



9.1

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

1 CALL OF DUTY 3
Un juego de acción épica en la Segunda Gerra Mundial.



2 ALONSO RACING 2006
Emula a nuestro campeón de la Fórmula 1.



3 MEDAL OF HONOR
Enfréntate solo a la élite del ejército alemán.



4 NBA 2006
Nuevas cotas de calidad en el básquet.



5 PARIS HILTON DIAMOND QUEST
Insospechados niveles de diversión.



6 LOS SIMS 2 MOBILE
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



7 SIMCITY
Construye y gestiona tu ciudad como alcalde modelo.



8 BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD 3D
Más realista que nunca.



9 FIFA STREET 2
El fútbol en estado puro y original.



10 MY LITTLE DOGS
Adopta una mascota en tu móvil.





Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

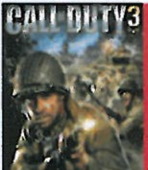
01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/ JUEGOS



NOVIO DE LA MUERTE
Call Of Duty 3 sólo guarda la partida al principio del último nivel comenzado, así que debes ser conservador con tu barra de vida y no arriesgar demasiado para evitarte tener que jugar otra vez el nivel entero. Confía en tus compañeros para sobrevivir.



CALL OF DUTY 3

Una saga que mejora entrega tras entrega

La nueva entrega de *Call Of Duty* para móviles es un juego de acción muy sólido. Está ambientado en la campaña del desembarco de Normandía y te exigirá guiar a un escuadrón de cuatro soldados a través de una sucesión de ocho misiones inspiradas por sus homónimas en consola. Los objetivos son variados y comprenden desde defender territorio y presionar en el frente a sabotajes e incursiones tras las líneas enemigas. Los estilos de juego son variados y se ofrecen grandes posibilidades al tener que dejar de pensar en individual para tener que adoptar una mentalidad dirigida hacia las maniobras de grupo. La inteligencia artificial hace un excelente trabajo en este sentido y los miembros de tu escuadrón no serán simples marionetas, sino que participarán de forma activa en el combate llegando a acabar con oleadas de enemigos mientras tú te ocupas de otra cosa. Otro detalle que está bien es que recuperas la vida si esperas un poco, así que basta con permanecer a salvo unos momentos para evitar tener que empezar un nivel de nuevo. Los ocho niveles han de ser desbloqueados en orden y completarlos puede llevar hasta tres horas dependiendo de tu habilidad, así que estamos ante un juego con una duración inusitada no sólo por su dificultad, sino por la extensión de cada una de las misiones. Todo un acierto.



CALL OF DUTY 3

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/ JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
(+) Posee una duración bastante considerable.
(-) No hemos encontrado nada negativo.

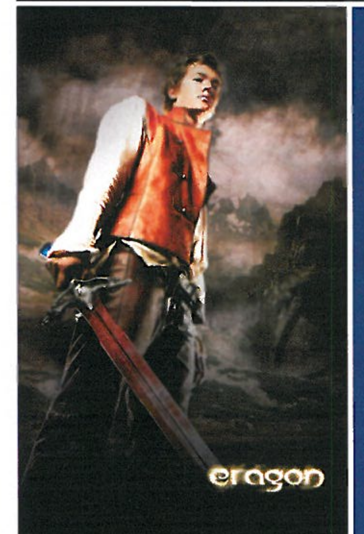
9.5 GRÁFICOS: La perspectiva isométrica ligeramente alterada funciona muy bien, sobre todo con los tanques.
8.5 AUDIO: Una banda sonora permanente que trata de ocultar la escasez de efectos.
9.0 JUGABILIDAD: Te costará hacerte con el sistema de control, pero es muy eficaz.



9.0 (SOBRE 10)

NOTICIAS MOVISTAR





ERAGON

Película y videojuego para un montón de plataformas, incluida móvil, por supuesto. Podrás jugar con Eragon, el héroe, y con su dragón Saphira en esta aventura de acción que presenta múltiples rutas para completar la historia. Además, tienes la posibilidad de personalizar las habilidades de Eragon, como por ejemplo perfeccionar su combate cuerpo a cuerpo o la magia que puede usar para luchar a distancia.

ENVÍA UN SMS CON LA PALABRA TOP AL...



Y podrás acceder al listado de juegos para móviles que aparece en la revista desde tu móvil y adquirir el que más te guste. ¡los 100 primeros tendrán un juego de regalo! El envío del mensaje al 404 es gratuito, así que a qué esperas.

LEMMINGS RETURN

Tras pasar por casi todas las plataformas existentes y haberse estrenado con gran éxito en móviles, los Lemmings regresan con nuevos desafíos para poner a prueba tu ingenio y habilidad. Tendrás que ayudar a estos simpáticos seres a llegar a la salida de cada escenario aprovechando las peculiares cualidades que poseen.

RESIDENT EVIL CONFIDENTIAL REPORT FILE 1

Por fin la saga se adapta a 2D y se divide en dos historias diferentes, una centrada en el agente de seguridad Tyler Hamilton y la otra en la agente especial Naomi McClain. Como siempre, tendrás que investigar la aparición de un virus que ha convertido a la población en zombis. Jugarás con los dos personajes en capítulos que se alternan y que te llevarán a recorrer unas instalaciones científicas donde todo podría haber empezado.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR movistar





1 ALONSO RACING 2006
Emula a nuestro campeón de la Fórmula 1.



2 TETRIS MANIA
El clásico de siempre mejorado y más divertido.



3 RETO MENTAL
Pon tu cerebro a prueba todos los días.



4 SHIN CHAN
El pequeñajo sigue haciendo de las suyas.



5 FIFA STREET 2
El fútbol en estado puro y original.



6 SEXY VEGAS ANASTASIA MAYO
Prueba suerte con Anastasia.



7 LOS SIMS 2 MOBILE
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



8 SONIC THE HEDGEHOG PART 1
En busca de los anillos perdidos.



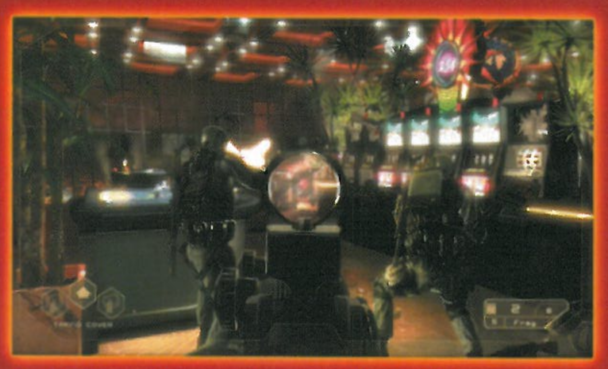
9 50 X 15 2ª EDICIÓN
Nuevas preguntas para el concurso más tenso.





10 SIMCITY
Construye y gestiona tu ciudad como alcalde modelo.

LA CIUDAD QUE NUNCA DUERME...
...ESTA A PUNTO DE DESPERTAR



Las Vegas es la zona de recreo de América.
Ahora será su campo de batalla.



Actúa en los múltiples escenarios de la ciudad utilizando equipamiénto de última tecnología



Juega en modo multijugador con tus amigos, y crea un personaje online que evoluciona mientras juegas.



En exclusiva en tu móvil
Vodafone live!

Descárgatelo
entrando en tu Menú:

Vodafone live! > Videojuegos

o enviando JUE R6VEGAS al 521

vodafone



www.rainbowsixgame.com



www.pegi.info

ask about games .com

Noviembre 2006

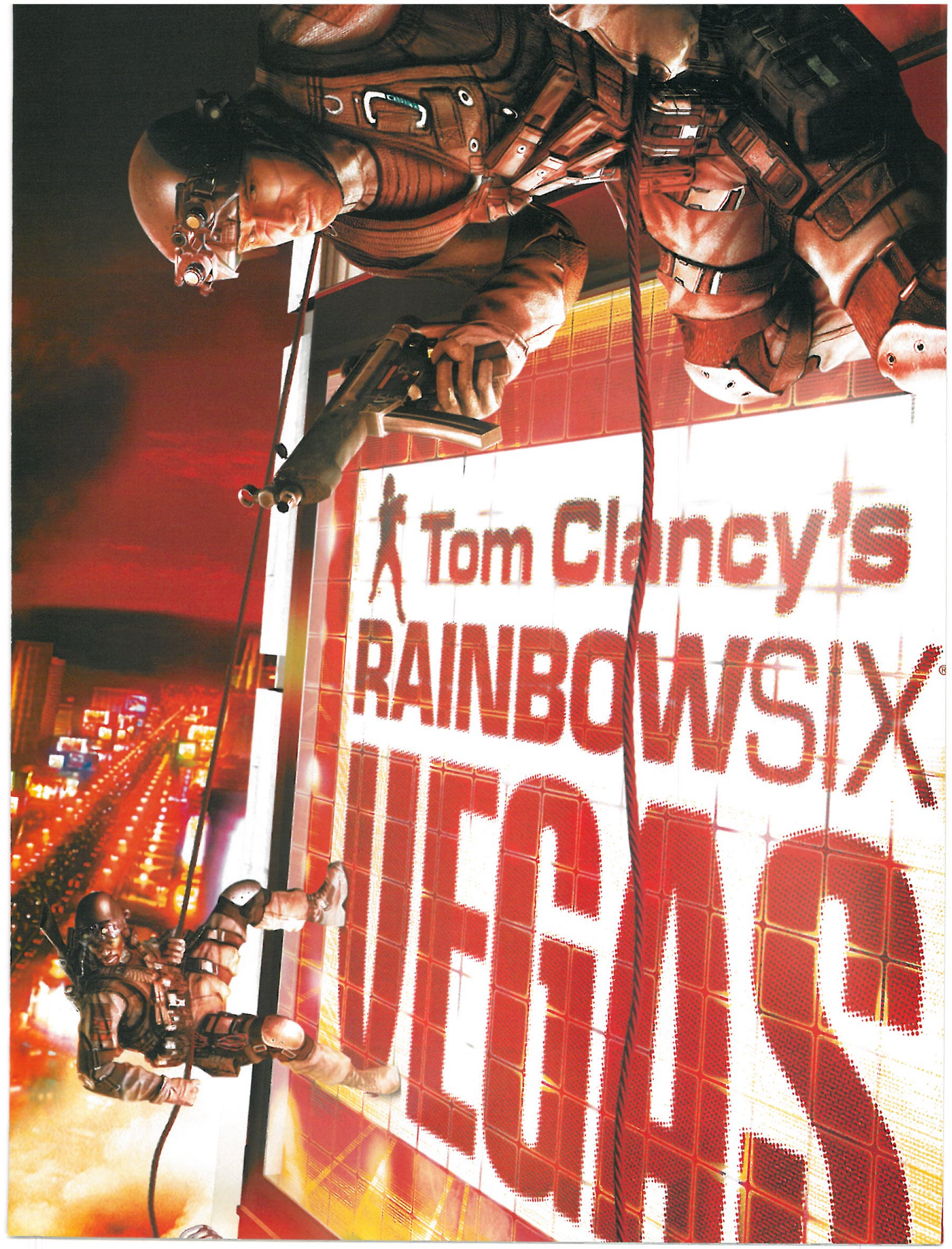


PlayStation 2



(PlayStation Portable)




Tom Clancy's
RAINBOW SIX®
VEGAS

PLAYSTATION

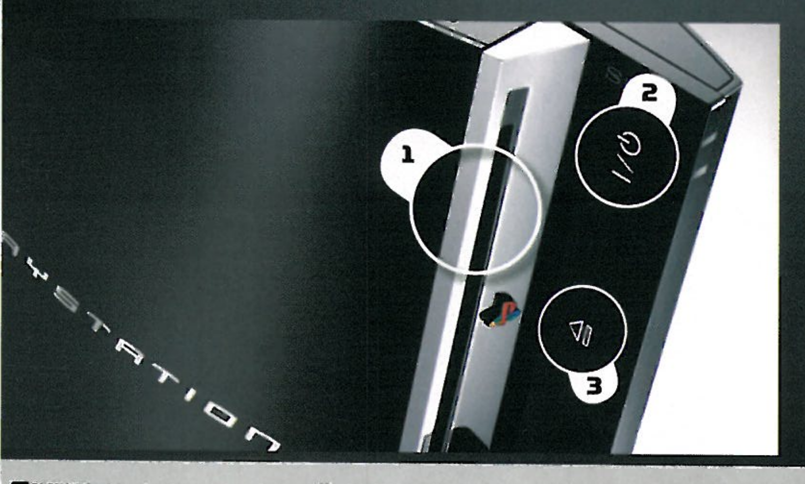
¡YA LA TENEMOS Y LA HEMOS PROBADO PARA TI!

Te presentamos la máquina que reinventará el concepto de videojuego

POR **SUPERNENA & LAST MONKEY**

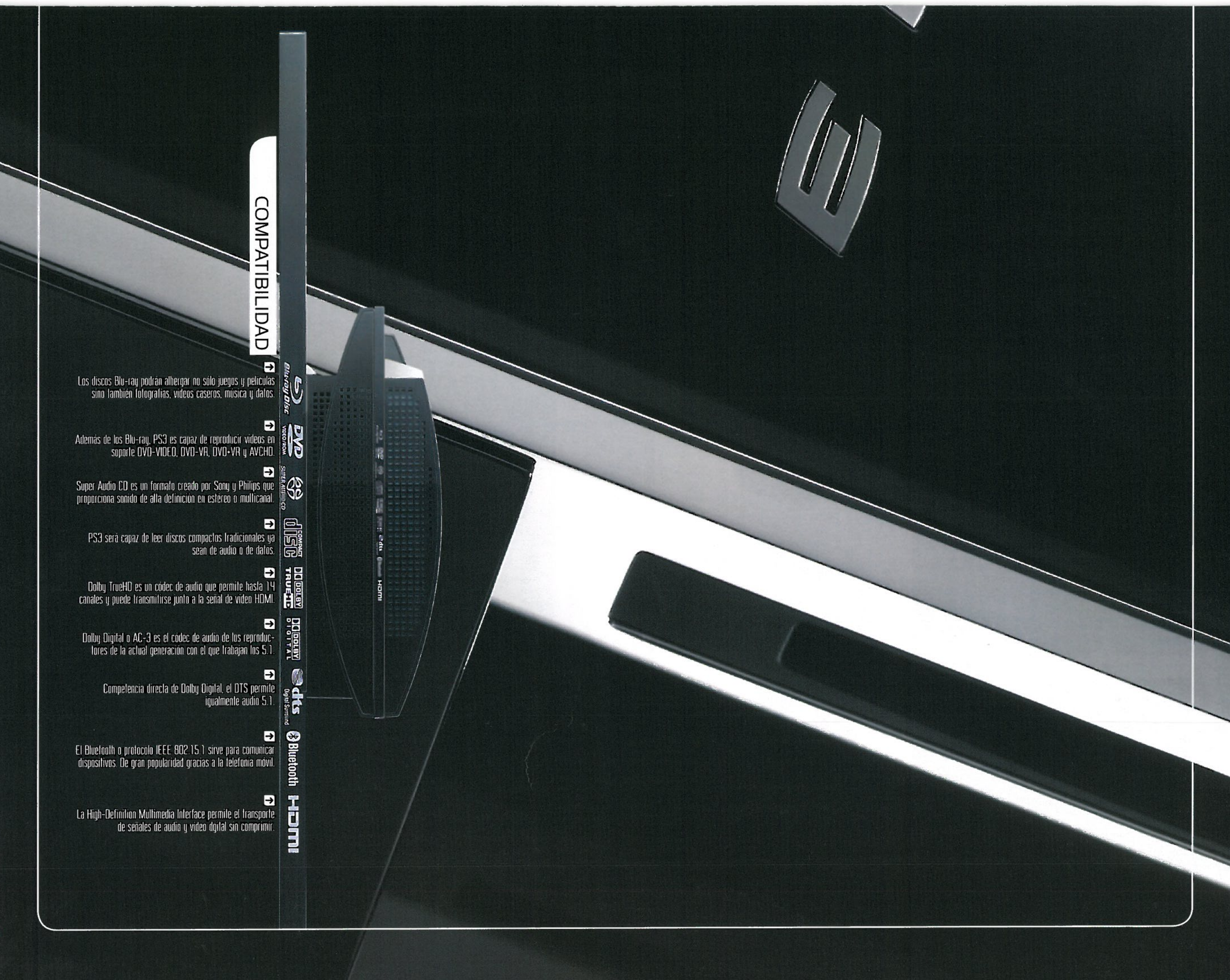



Si eres un auténtico aficionado a los videojuegos podrás entender la emoción que supone el primer contacto con una consola nueva. Ese nerviosismo que te invade desde el mismo momento en que la sacas de la caja, y que se va haciendo mayor a medida que vas conectando los cables. La sensación que te reconforta según te vas familiarizando con el mando... Y, finalmente, el éxtasis de la primera partida. Pues todo esto es lo que se vivió en la redacción con la llegada de nuestra flamante **PS3**. Lo primero que nos llamó la atención fue su elegante acabado y su textura satinada, después su tamaño razonable y que su fuente de alimentación es interna. Tras





1 SLOT IN Bandeja automática de entrada de discos **2 ON/OFF** Interruptor táctil de encendido y apagado del sistema **3 EJECT** Tecla táctil para expulsar el disco del interior de la consola **4 HDMI OUT** Salida de Alta Definición (integra imagen y sonido en una sola señal) **5 LAN** Entrada Ethernet para conectar la consola a Internet o integrarla en red con otros dispositivos **6 DIGITAL OUT** Salida de Audio Digital **7 AV MULTI OUT** Salida de imagen de vídeo por componentes o Super-Vídeo **8 MAIN POWER** El interruptor del sistema de alimentación de la consola **9 AC IN** Entrada de alimentación para conectar PS3 a la red eléctrica



COMPATIBILIDAD

Los discos Blu-ray podrán albergar no sólo juegos y películas sino también fotografías, vídeos caseros, música y datos.

Además de los Blu-ray, PS3 es capaz de reproducir vídeos en soporte DVD-VIDEO, DVD-VR, DVD+VR y AVCHD.

Super Audio CD es un formato creado por Sony y Philips que proporciona sonido de alta definición en estéreo o multicanal.

PS3 será capaz de leer discos compactos tradicionales ya sean de audio o de datos.

Dolby TrueHD es un códec de audio que permite hasta 14 canales y puede transmitirse junto a la señal de vídeo HDMI.

Dolby Digital o AC-3 es el codec de audio de los reproductores de la actual generación con el que trabajan los 5.1.

Competencia directa de Dolby Digital, el DTS permite igualmente audio 5.1.

El Bluetooth o protocolo IEEE 802.15.1 sirve para comunicar dispositivos. De gran popularidad gracias a la telefonía móvil.

La High-Definition Multimedia Interface permite el transporte de señales de audio y vídeo digital sin comprimir.

› un vistazo a las conexiones y puertos, llega el momento de conectarla. La magia comienza al acariciar el botón de encendido y ver cómo **PS3** se entiende a la perfección con otra joya tecnológica a su altura, pues sólo un enorme monitor de Alta Definición es capaz de reflejar la potencia gráfica que ya muestra esta primera hornada de juegos. Ahora que los usuarios japoneses y americanos pueden dar fe de su funcionamiento silencioso, su excelencia gráfica y la jugabilidad que proporciona el ligerísimo *Sixaxis* sabemos que la espera hasta marzo se hará más difícil. Para amenizarte la cuenta atrás hasta la llegada de la consola a las tiendas europeas (y que vayas elaborando tu propia lista de imprescindibles), te hemos preparado este completo reportaje sobre las posibilidades de **PS3** como plataforma de entretenimiento multimedia y, además, te ofrecemos un primer acercamiento a los títulos que hemos podido ver: conducción, *shooter*, acción, deportes... ¡Y esto no ha hecho más que comenzar!



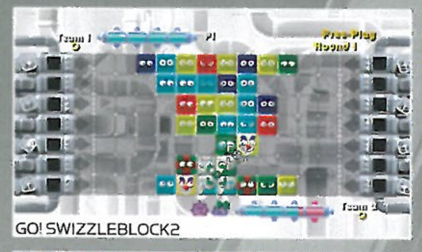
SIXAXIS

Si algo es bueno, ¿para qué cambiarlo? El mando de **PS3** mantiene la forma del *Dual Shock 2* añadiendo un sensor de movimiento, tecnología *Bluetooth* (que permite conectar hasta siete controladores de forma inalámbrica) y una entrada USB para jugar con cable a la vez que se carga la batería integrada. Incorpora el «botón PlayStation», que sirve de interruptor y permite volver al menú durante el juego, o apagar la consola sin levantarte del sofá.

1. BOTÓN PLAYSTATION
2. BOTONES DE DIRECCIÓN
3. BOTONES DE ACCIÓN
4. L1/R1
5. CONECTOR MINI-USB
6. START
7. SELECT
8. INDICADOR DEL NÚMERO DE JUGADOR
9. L2/R2

PS3 EN LA RED

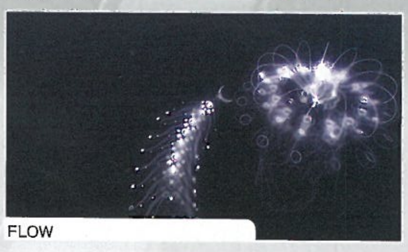
En PlayStation Store podrás comprar juegos y descargarlos directamente al disco duro de tu consola.


GO! SWIZZLEBLOCK2


BLAST FACTOR


LEMMINGS 2

CALLING ALL CARS


FLOW

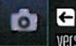
GO! SUDOKU



MENÚ DE APLICACIONES


USUARIOS: Permite crear perfiles para almacenar de forma separada las partidas, mensajes enviados y recibidos, y la lista de favoritos del navegador de cada usuario.


AJUSTES: Desde aquí podrás actualizar el sistema y configurar todos los parámetros de reproducción de música y vídeo, seguridad, red...


FOTO: Agrupa las fotografías y reprodúcelas en forma de presentación. La primera versión de firmware admite los formatos jpeg, tiff, bmp, gif y png.


MÚSICA: Introduce un CD en PS3 y podrás obtener la información de ese álbum en Internet, y hasta copiarlo al disco duro. Reproduce los archivos atrac, mp3, mp4 y wav.


VÍDEO: PS3 reproduce películas desde cualquier soporte desde tu PSP hasta el novísimo Blu-ray pasando por dispositivos USB, cámaras digitales o tarjetas de memoria.


JUEGO: Disfruta con los títulos de PS3 y PS2 desde el propio disco del juego o desde el disco duro de la consola. El sistema incluye la opción de Control Parental.


RED: Además de navegar por Internet o acceder a la Playstation Store, en las consolas equipadas con Wi-fi podrás utilizar tu PSP como control remoto.


AMIGOS: El servicio de mensajería de PS3 será parecido al que ofrece MSN Messenger: lista de amigos (y contactos bloqueados), chat, vídeo-llamadas...

RESISTANCE
FALL OF MAN



ENEMIGOS DESCONOCIDOS > Uno de los puntos que más contribuyen a crear la atmósfera del juego es el hecho de que nadie sabe de dónde provienen las Quimeras, ni cuál es su verdadero objetivo.

Este interesante punto de partida sirve para ilustrar a la perfección lo que ofrecerá este ***Resistance***, juego que ya ha sido considerado por muchos como el *killer app* de **PS3**. Desarrollado por **Insomniac**, este *shooter* en primera persona que debutó en el **E3** de 2005 plantea una «historia alternativa». La Segunda Guerra Mundial nunca ha ocurrido, pero en su lugar todo el continente europeo está asolado por una extraña raza de dantescos seres conocidos como Quimera. Su origen es desconocido, pero se tiene noticias de su existencia por primera vez en los años 30 en Rusia. Desde entonces se han ido extendiendo y el Reino Unido ha sido el último bastión humano en caer. Por ello, la autoridades británicas han pedido ayuda al ejército norteamericano. Estos envían un batallón de soldados, pero una emboscada de los enemigos al llegar al punto de destino hace que sólo sobreviva uno de ellos, el sargento Nathan Hale, protagonista del juego. Los sucesos acontecidos en los tres días siguientes te llevarán a descubrir el origen de esta amenaza y las motivaciones de este héroe. En un inteligente giro de tuerca los creadores han decidido mezclar la ambientación propia de un *shooter* de la Segunda Guerra Mundial con los elementos de uno futurista. Así, los derruidos edificios de la Inglaterra de los años cincuenta se mezclan con la arquitectura que parece extraída de *La Guerra De Los Mundos*. Todo ello enmarcado en una atmósfera realmente inquietante. Al terrorífico diseño de los enemigos se suma la multitud de sustos que te sorprenderán durante su desarrollo. Los programadores querían desasosiego y, tras jugar a una versión casi final, parece que lo han conseguido. Mucho puede hablarse de su apartado técnico, de la alta resolución de las texturas (pese a no utilizar el modo 1080p de **PlayStation 3**), pero lo que más llama la atención es la cantidad de elementos en pantalla (enemigos, aliados, etc.) y lo gigantesco de sus escenarios, todo ello sin la menor ralentización. Otro punto bastante

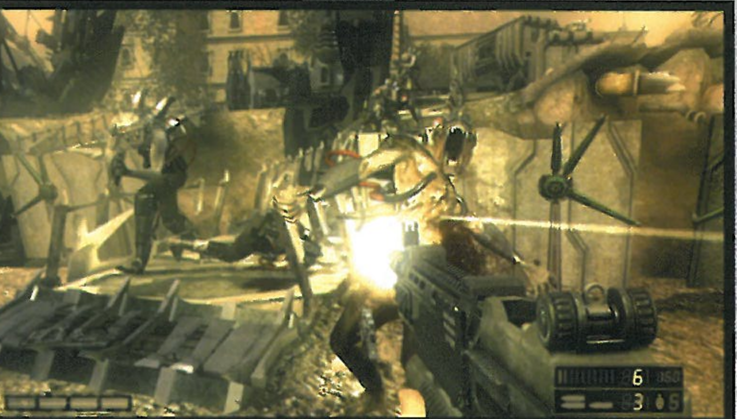
CALIDAD TÉCNICA
Impresionante modelado de enemigos y personajes, escenarios muy amplios, fluidez total.

JUGABILIDAD
Inteligentes enemigos, acción y ambientación muy estudiadas, grandes posibilidades On-line.

INNOVACIÓN
Concepto argumental muy original, armas y situaciones nunca antes vistas en un shooter.



Julio de 1951. Las Quimeras han tomado Europa. Un pequeño grupo de la resistencia llega a Inglaterra. Sólo un hombre sobrevivirá...



ARMAS > Además de las de tecnología humana, el jugador podrá empuñar armas de los enemigos y granadas. Todas ellas contarán con varios tipos de disparo. Se nota que los programadores han usado ideas de su saga Ratchet & Clank para el original diseño de algunas de ellas.

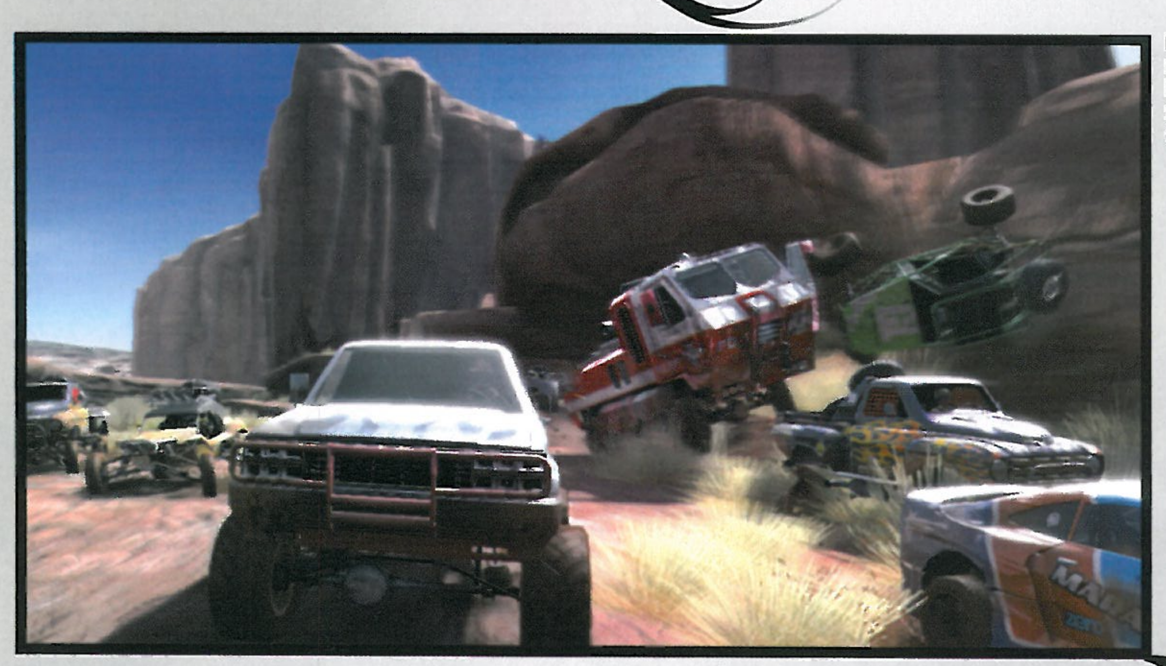




cuidado es el catálogo de armas. A tu disposición estarán las humanas y las de las Quimeras, algunas muy originales, y cada una con dos modos de disparo diferentes (por ejemplo, la posibilidad de atravesar paredes, crear escudos, etc). La elevada inteligencia artificial de los enemigos (gracias a la inteligente utilización que **Imsomniac** ha hecho de las SPE de **PS3**) obligará a emplear estrategias diferentes. El uso del *Sixaxis* también ha sido contemplado, y por ejemplo tendrás que sacudirlo frenéticamente para librarte del mortal «abrazo» de un enemigo. Otro de los apartados en los que destacará ***Resistance*** es en las posibilidades multijugador. Además de la pantalla partida para el modo Campaña, hasta cuarenta jugadores de todo el mundo podrán competir en una multitud de modos, crear clanes, listas de amigos y *rankings* globales. Llamado a ser el *Must Have* de la primera hornada de **PlayStation 3**, nipones y americanos ya disfrutan de él. A nosotros nos queda esperar un poco más.

LOS PRIMEROS JUEGOS

Los estudios europeos de Sony C.E. demuestran que no tienen nada que envidiar a sus compañeros nipones y americanos



BRUTAL COMPETICIÓN > En las carreras de Motorstorm no hay reglas. Podrás hacer que tus competidores se salgan de la pista o que acaben hechos chatarra al estrellarse contra una roca.



TODO A LA VISTA > La espectacular reproducción de los vehículos hace que puedas ver hasta el más mínimo detalle de los mismos. Sobre todo al estrellarse cuando las piezas salen volando en todas las direcciones.

MOTORSTORM

Los años que los británicos de **Evolution Studios** han estado dedicados al desarrollo de la saga *WRC*, uno de los simuladores de rally más completos y realistas del mercado, han dado sus frutos. ***Motorstorm*** se ha convertido por méritos propios en el primer juego que enseñar a todos aquellos que aún piensan que **PlayStation 3** no es el sistema de entretenimiento más avanzado de la historia. Tan sólo los dos circuitos que se incluyen en la versión que disponemos son necesarios para dejar a todos con la boca abierta. Vehículos de toda clase (motos de *cross*, *buggies*, *monster trucks*, todoterrenos, deportivos...) se disputan unas carreras por unos escenarios salvajes, sin trazado predefinido, y donde todo vale para llegar a la meta de una pieza. Nunca antes se había visto una deformación de los coches tan real, tantas piezas diferentes moviéndose de forma independiente y una física tan cercana a la realidad. Por no mencionar los escenarios fotorrealistas, la suavidad de su motor gráfico o la animación de los pilotos.

CALIDAD TÉCNICA
Te costará creer lo que estás viendo. Real y virtual nunca estuvieron tan cerca.

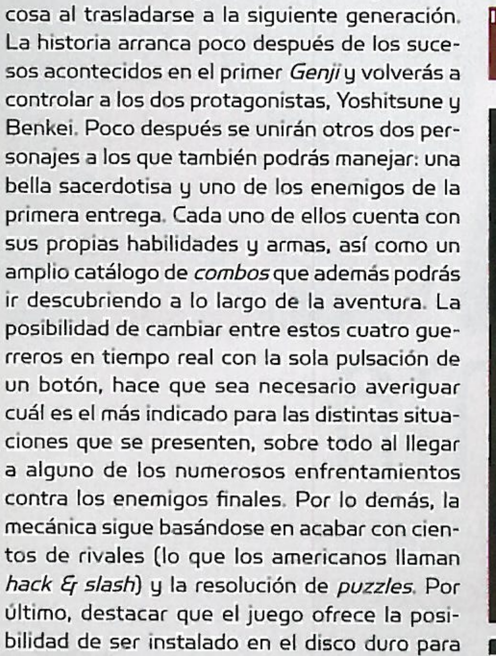
JUGABILIDAD
El control es bastante exigente, pero la libertad y diversión están aseguradas.

INNOVACIÓN
La física de los vehículos marca un nuevo nivel en el mundo de los videojuegos.

Game Republic encuentra en PlayStation 3 el marco perfecto para dar rienda suelta a toda su bella fantasía oriental

GENJI
DAYS OF THE BLADE





El primer *Genji*, pese a no ser uno de los títulos más completos en cuanto a jugabilidad se refiere del catálogo de **PS2**, asombró a propios y extraños por la belleza de sus gráficos que recreaban bellos entornos del Japón medieval. Pues imagínate cómo ha mejorado la cosa al trasladarse a la siguiente generación. La historia arranca poco después de los sucesos acontecidos en el primer *Genji* y volverás a controlar a los dos protagonistas, Yoshitsune y Benkei. Poco después se unirán otros dos personajes a los que también podrás manejar: una bella sacerdotisa y uno de los enemigos de la primera entrega. Cada uno de ellos cuenta con sus propias habilidades y armas, así como un amplio catálogo de *combos* que además podrás ir descubriendo a lo largo de la aventura. La posibilidad de cambiar entre estos cuatro guerreros en tiempo real con la sola pulsación de un botón, hace que sea necesario averiguar cuál es el más indicado para las distintas situaciones que se presenten, sobre todo al llegar a alguno de los numerosos enfrentamientos contra los enemigos finales. Por lo demás, la mecánica sigue basándose en acabar con cientos de rivales (lo que los americanos llaman *hack & slash*) y la resolución de *puzzles*. Por último, destacar que el juego ofrece la posibilidad de ser instalado en el disco duro para reducir los tiempos de carga.

CALIDAD TÉCNICA
Destaca la belleza de los escenarios: almendros en flor, cascadas, templos milenarios...

JUGABILIDAD
Un sencillo control y un desarrollo sin muchas complicaciones, pero muy divertido.

INNOVACIÓN
La posibilidad de cambiar entre cuatro personajes en tiempo real es todo un hallazgo.



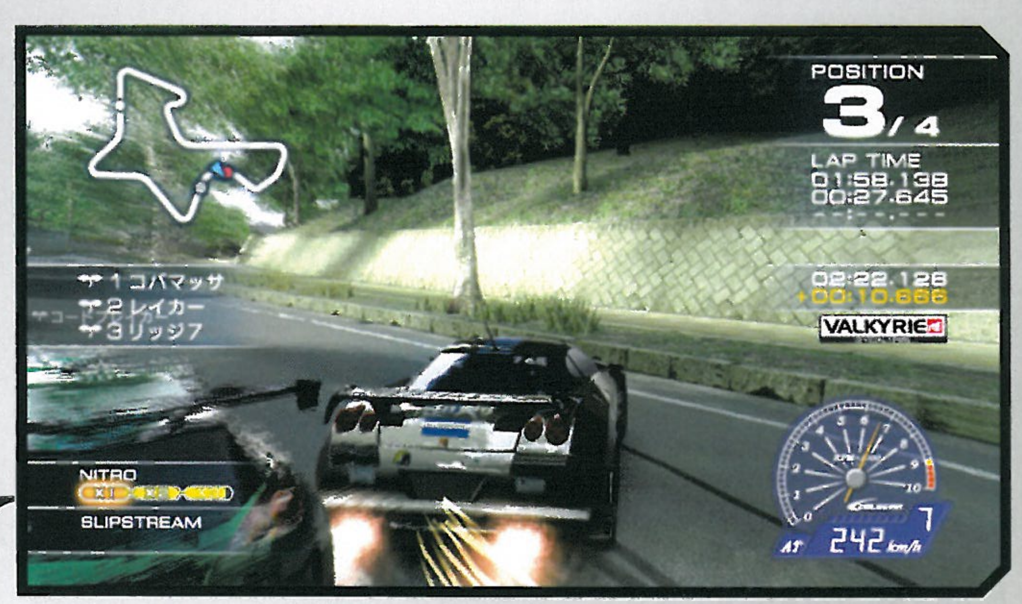


POR TODOS LADOS > El intuitivo control del juego hace que puedas atacar con tu personaje en todas direcciones. Esto resultará muy útil, pues a menudo te encontrarás rodeado por infinidad de enemigos que te atacarán a la vez.

No podía ser de otra forma, el binomio «nueva PlayStation-nuevo Ridge Racer» vuelve encandilar a los usuarios



DERRAPANDO > Los vehículos se dividen en tres categorías distintas en función de su estilo de conducción y la facilidad para derrapar en cada uno de los circuitos.



RIDGE RACER 7





Ha sido el título mejor acogido por crítica y público en el reciente lanzamiento de la consola en Japón, y por algo será. Nosotros ya hemos jugado y no podemos estar más de acuerdo con ellos. Tras una sexta entrega que pasó sin pena ni gloria por otros soportes, la saga de conducción con más vértigo y estilo regresa a los soportes de **Sony** con 22 circuitos de una belleza difícilmente igualable: bosques, ruinas, cascadas y, en general, esos entornos de fantasía que han hecho famosa a la serie desfilan con una suavidad endiablada, y en una resolución de 1080p que ahora mismo sólo **PS3** puede mostrar. Además, nada menos que 40 máquinas estarán a tu disposición. Y si no encuentras la de tus sueños, podrás fabricarla a base de modificar un montón de parámetros visuales. El nuevo modo llamado *Ridge State Gran Prix* propone hasta 160 carreras de varios tipos, pero siempre llenas de derrapes, velocidad extrema y turbo, mucho turbo. Además, no faltarán las carreras On-line para hasta 14 jugadores.

CALIDAD TÉCNICA
La fluidez de los entornos (los más bellos y complejos de la saga) es absoluta.

JUGABILIDAD
La clásica de la saga, con un control exquisito y multitud de opciones de juego.

INNOVACIÓN
En el fondo, es el clásico arcade de siempre, pero más bello, más grande y mejor.



¡Y NADIE ME LAS VA A ROMPER!

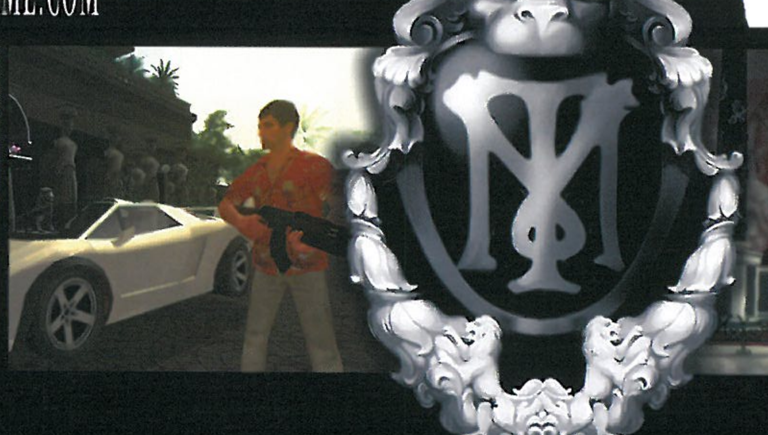
EL PRECIO DEL PODER

SCARFACE

THE WORLD IS YOURS







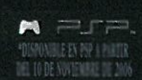








PlayStation 2





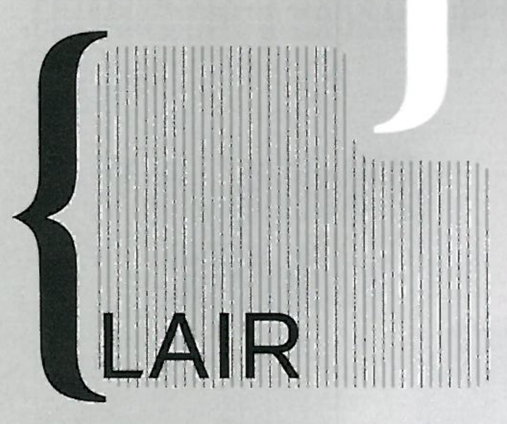




ENVÍA PODER AL 404 o entra en emoción>videojuegos

MALA RODRIGUEZ EN TU MÓVIL
SI QUIERES LA MELODÍA DE POR LA NOCHE ENVÍA MALA1 AL 7133
SI PREFIERES LA MELODÍA DE LA NIÑA ENVÍA MALA2 AL 7133

LOS PRIMEROS JUEGOS



LAIR



Los programadores de **Factor 5**, conocidos en todo el mundo por exprimir como pocos saben hacerlo los sistemas de entretenimiento para los que trabajan, decidieron centrarse en **PlayStation 3** al ver el potencial del que dispo-nía. Su primera obra, ***Lair***, no estará lista hasta el año próximo, pero ya hemos podido pasar algún tiempo inmersos en su original propuesta. Una fantasía épico-medieval en la que el personaje controla a un dragón mientras participa en multitudinarias batallas contra enemigos en tierra, mar y aire. Algo parecido a lo visto en la saga *Panzer Dragoon* de **Sega**, sólo que con una libertad total de movimiento.

Además de sus espectaculares gráficos, donde destaca sin duda alguna la arquitectura de los escenarios, una de las claves del juego es el control de la mitológica criatura, que se realiza a través del *Sixaxis*.

CALIDAD TÉCNICA
Cientos de personajes se dan cita en pantalla dentro de unos entornos espectaculares.

JUGABILIDAD
La propuesta es arriesgada, ya que mezcla el shooter de toda la vida con la estrategia.

INNOVACIÓN
Sin duda controlar al dragón moviendo el mando de PS3 es toda una experiencia.



ÉPICAS BATALLAS > Mientras surcas los cielos, en tierra firme cientos de soldados de facciones enfrentadas combatirán sin tregua. Podrás ayudarles en cualquier momento.



VIRTUA TENNIS 3



Considerado por muchos como el simulador de tenis más jugable de la historia, la nueva producción de **Sega** mostrará su mejor cara en **PS3**. Tras jugar unos cuantos partidos, queda claro que sigue siendo tan divertido como siempre, pero ahora tanto tenistas (Rafa Nadal entre ellos) como estadios, y todo lo que los rodea, lucen realmente increíbles, como si de una retransmisión de televisión se tratara.

CALIDAD TÉCNICA
El modelado de los jugadores y el movimiento de sus ropas destacan sobremanera.

JUGABILIDAD
Sigue siendo tan endiabladamente divertido como siempre, pero con más posibilidades.

INNOVACIÓN
Existe la opción de controlar al jugador moviendo el Sixasix, algo digno de probar.



¡Vuelve el clásico de lucha para PSP!

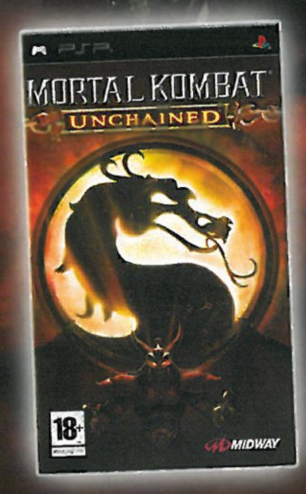
- Seis nuevos personajes exclusivos para PSP.
- Nuevos modos de juego: llega hasta la cima en el exclusivo Modo Endurance.
- Fatalities, Hara Karis y mucho más. Konquest Modo: Misión para un solo jugador.
- Gran variedad y número de Mini Juegos: Ajedrez y Puzzle... "MK style".
- Compatibilidad con Wi-Fi: Lucha cara a cara contra un amigo por medio de Wi-Fi.

¡El mejor y más completo Mortal Kombat para PS2!

- Selecciona cualquier personaje de la Biblioteca MK (pasado, presente y futuro)
- Modo de Creación de un Luchador.
- Sistema de creación de Fatalities.
- Renovación y mejora del Modo Konquest
- Características Online: Sensibilidad mejorada, más personalización, opciones de personalización ampliadas y mucho más.

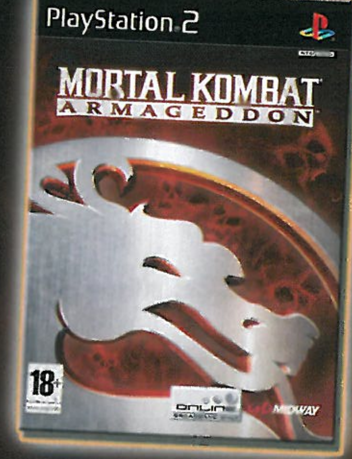
MORTAL KOMBAT UNCHAINED

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON









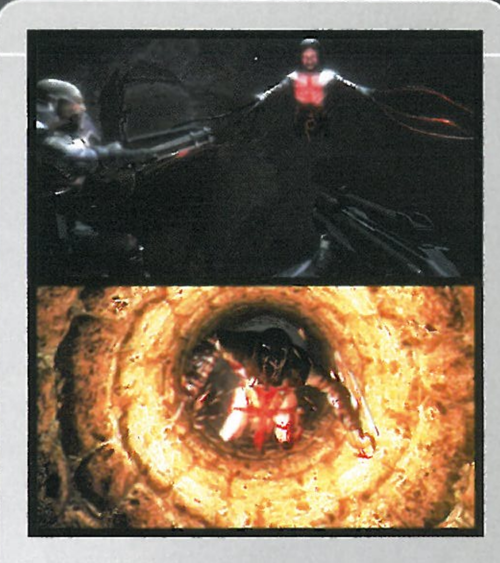












JERICHO

Los españoles de **Mercury Steam**, creadores del genial *Scrapland*, están preparando un *shooter* en primera persona bajo el sello de **Codemasters**. Basado en la obra de Clive Barker, el título está protagonizado por un equipo de siete agentes especiales que dan nombre al juego. Su finalidad es detectar y erradicar cualquier amenaza paranormal que amenace la integridad de los ciudadanos. Cada uno de ellos está especializado en un arte oculto, como el exorcismo o la alquimia.

FECHA DE LANZAMIENTO
Finales de 2007

SKATE

Sí, es exactamente lo que piensas. **Electronic Arts** pretende vencer a **Activision** y a *Tony Hawk* en su propio terreno. Los canadienses de **Black Box**, los mismos que han desarrollado *Need For Speed Carbono*, preparan un simulador de *skate* que contará con el asesoramiento de profesionales del deporte, una ciudad abierta y completamente interactiva, y un sistema de control novedoso. Además, los nuevos ángulos de cámara ofrecerán imágenes nunca antes vistas en un juego de este tipo.

FECHA DE LANZAMIENTO
2007





F.E.A.R.

El *shooter* en primera persona que ha revolucionado el género llegará en su mejor versión a **PlayStation 3**. Como su nombre indica, esta producción de **Monolith** integra elementos propios de los *Survival Horror* en su desarrollo, creando un ambiente terrorífico y propinando más de un susto al jugador. Asimismo, incorpora otras novedades como el «Tiempo Bala» (*Bullet Time*) y algunos efectos gráficos inéditos hasta la fecha. Alma volverá a dar guerra y a asustar al personal.

FECHA DE LANZAMIENTO
Marzo 2007





DEF JAM ICON

Los nuevos estudios de **Electronic Arts** en Chicago preparan una nueva entrega de su saga de lucha uno contra uno. Esta vez la cultura *Hip-Hop* tomará un protagonismo aún mayor, ya que se ha introducido la música de una forma determinante en los combates, con el fin de modificar de manera radical el modo en el que éstos son disputados. Además, los entornos también estarán mucho más vivos y el juego contará con la colaboración de grandes estrellas de este mundillo.

FECHA DE LANZAMIENTO
Marzo 2007



HARKER

COMBATE > Como dicen los programadores, ninguno de los enemigos morirá de un solo disparo. Para acabar con todos ellos habrá que usar la técnica más brutal.

Otro juego de terror, esta vez basado en la historia del vampiro más famoso de la literatura. Sus programadores, el estudio **The Collective**, ya tienen experiencia en esto de los chupasangre, ya que adaptaron a las consolas la serie de televisión *Buffy Cazavampiros*. El protagonista no es otro que Jonathan Harker, en su empeño de acabar con todos estos monstruos mediante el uso de infinidad de armas y el combate cuerpo a cuerpo. Acción y mucho gore en el siglo XVIII.

FECHA DE LANZAMIENTO
2008

BLADESTORM

Koei sigue en su empeño de relatar las grandes batallas de la época medieval, aunque esta vez cambia de continente y se centra en las más importantes guerras europeas. Al lado de personajes históricos como Juana de Arco o el Príncipe Eduardo, el jugador tendrá la oportunidad de comandar gigantescos ejércitos que se muestran en pantalla con todo lujo de detalle gracias al poderío técnico de **PlayStation 3**.

FECHA DE LANZAMIENTO
2007





FORMULA 1



Aún se conocen pocos detalles de este título, pero viendo las imágenes os podéis hacer una idea de lo que ofrecerá la nueva entrega del simulador de *Formula 1* de **Sony C.E.**, que también aparecerá para las otras dos consolas de la compañía. Por supuesto, contará con todas las licencias pertinentes en cuanto a pilotos, escuderías y circuitos, y todos ellos estarán reproducidos de la forma más realista jamás vista en consola. Las deformaciones y pérdidas de piezas por los impactos también se presentan de manera espectacular. Por supuesto, posee On-line.

FECHA DE LANZAMIENTO
2007





FIGHT NIGHT 3

La tercera ronda del simulador de boxeo de **Electronic Arts** llegará junto con la consola a nuestro país. Como mayor novedad con respecto a las otras versiones, es la inclusión de la modalidad *Get In The Ring*, que te colocará en la piel del boxeador bajo una perspectiva en primera persona, para experimentar todos los efectos (impactos, visión borrosa, sudor...) que sufre durante los combates. Tan brutal y directo como el deporte real.

FECHA DE LANZAMIENTO
Marzo 2007

ROGUE WARRIOR



Aquí puedes ver las primeras imágenes de la próxima producción de **Bethesda**, creadores de la mítica saga *The Elder Scrolls*. Las cosas han cambiado bastante, pues el título que nos ocupa es ahora un *shooter* en primera persona que te pondrá en el papel de un miembro de los *US Navy SEALS*. Utilizando el potente motor gráfico *Unreal 3*, el desarrollo del juego se basa en la coordinación de movimientos con tu equipo de soldados y en la libertad de emplear cualquier estrategia para llevar a cabo las misiones en escenarios abiertos.

FECHA DE LANZAMIENTO
Otoño 2007



DEVIL MAY CRY 4

La producción más esperada de **Capcom** para **PlayStation 3** sigue siendo una fuente inagotable de espectaculares imágenes. La odisea del nuevo protagonista, llamado Nero, (el carismático Dante también hará acto de presencia en forma de enemigo), a lo largo de la ciudad de Fortuna, pretende recobrar toda la espectacularidad de la primera entrega de la saga. El productor, Shinji Mikami, ha asegurado que así será. El brazo derecho de Nero, llamado *Devil Bringer* y poseedor de un inmenso poder, le permitirá realizar todo tipo de *combos* de una duración exagerada. Sobre todo si lo acompaña del uso de su espada y pistola. Gráficos espectaculares, acción sin pausa y una trama de lo más interesante.

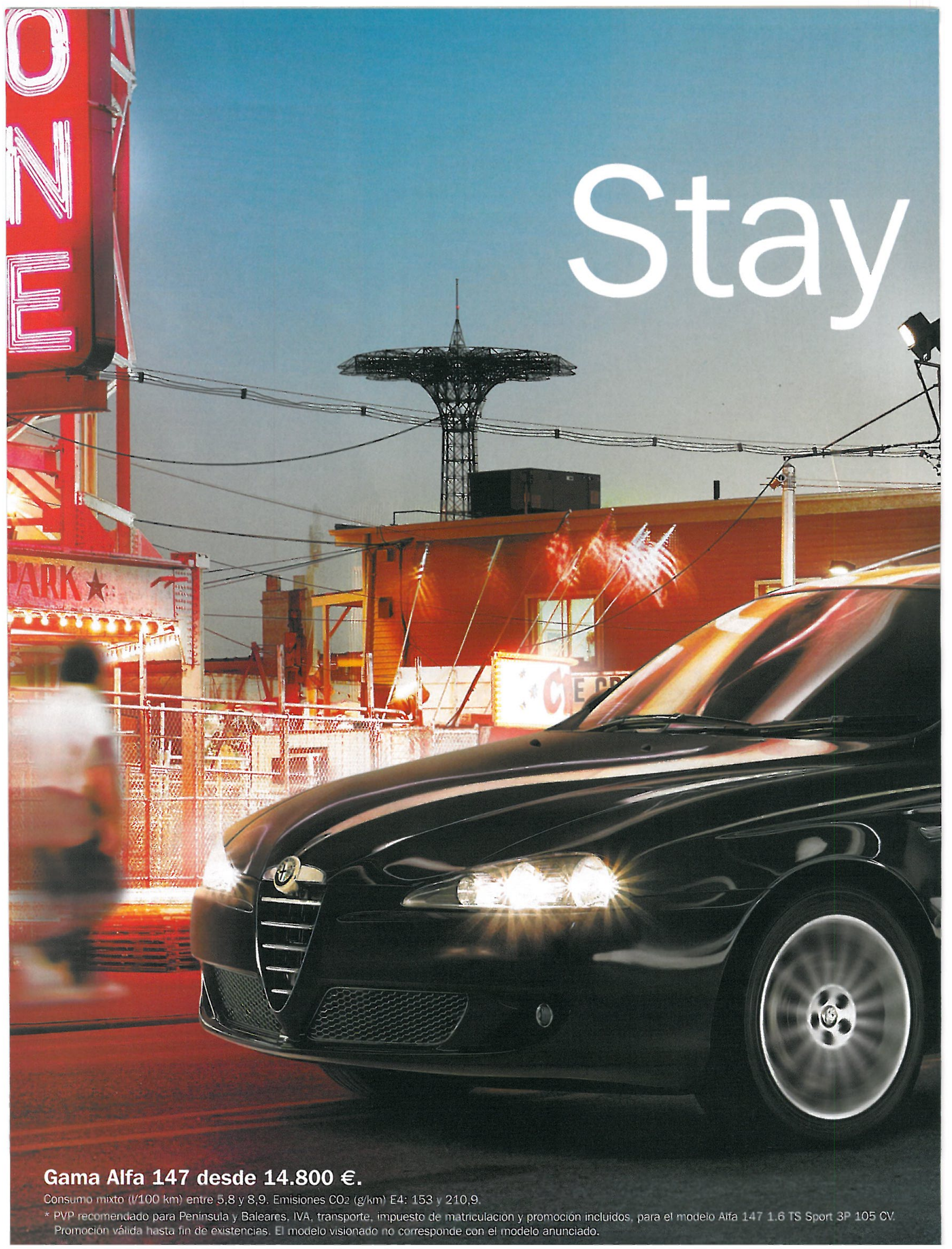
FECHA DE LANZAMIENTO
Sin determinar

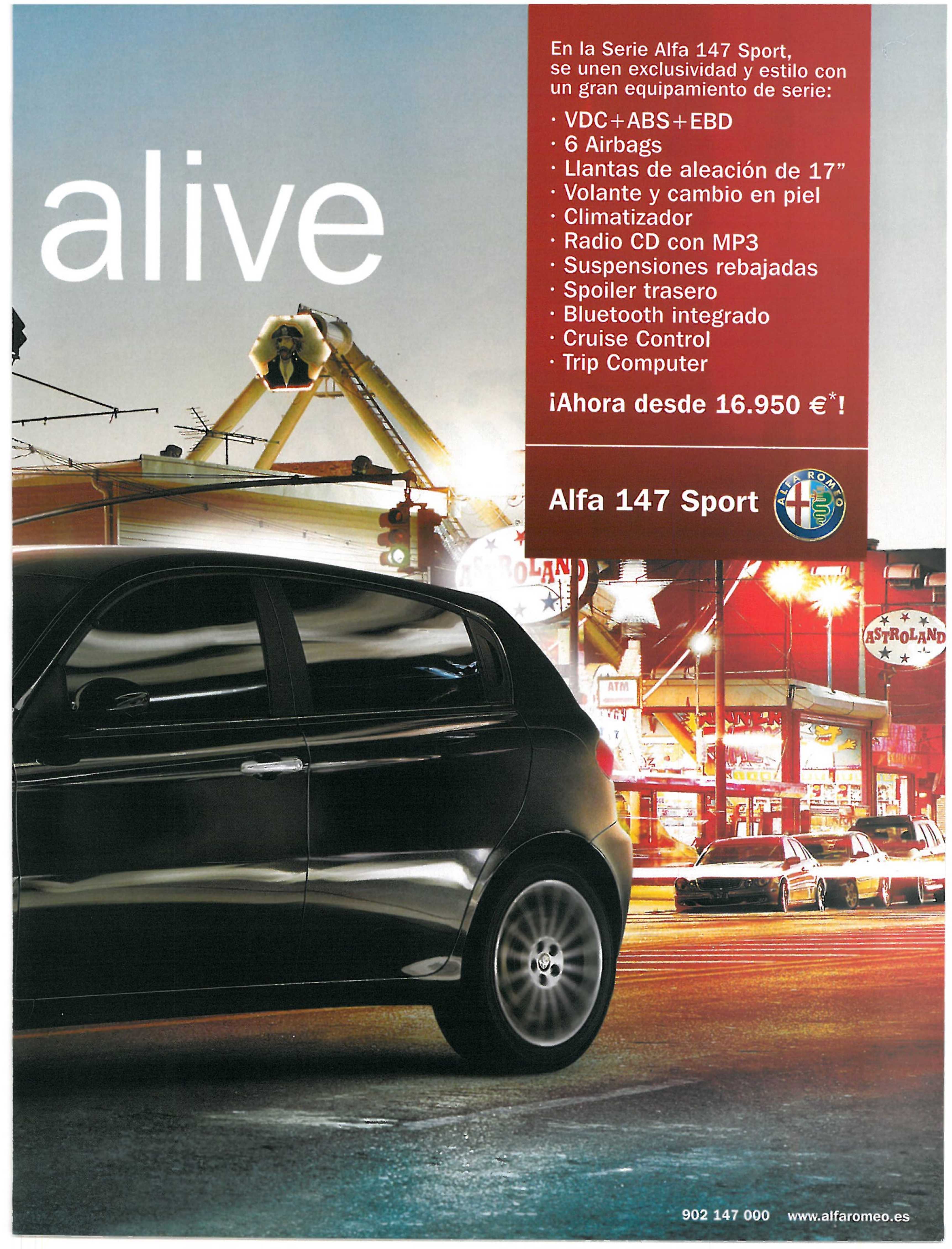


LANZAMIENTO EN EE.UU.

Cuando estés leyendo estas líneas, los afortunados usuarios americanos ya estarán disfrutando de la nueva consola de Sony (o al menos aquellos que hayan conseguido hacerse con una el día de lanzamiento, pues la demanda es muy alta). Además de los juegos que citamos en este reportaje especial sobre PS3, también se han puesto a la venta el mando de control Sixaxis, el adaptador para tarjetas de memoria de PS2 y PSone y el mando a distancia para controlar las funciones de reproducción de *Blu-ray*. Asimismo, ha entrado en servicio el juego On-line y la *PlayStation Store*, desde donde descargar todo tipo de contenido, como tráilers, *demos* y actualizaciones del *firmware* de la consola.

GENJI: DAYS OF THE BLADE
NBA LIVE 07
RESISTANCE: FALL OF MAN
BLAZING ANGELS
CALL OF DUTY 3
FIGHT NIGHT ROUND 3
F.E.A.R.
FULL AUTO 2 BATTLELINES
MADDEN NFL 07
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
MOBILE SUIT GUNDAM
NBA 2K7
NHL 2K7
UNTOLD LEGENDS: D.K.
RIDGE RACER 7
TIGER WOODS PGA 07
SONIC THE HEDGEHOG
NEED FOR SPEED CARBONO
TONY HAWK'S PROJECT 8
RAINBOW SIX VEGAS


Stay
PARK
Gama Alfa 147 desde 14.800 €.
Consumo mixto (l/100 km) entre 5,8 y 8,9. Emisiones CO_2 (g/km) E4: 153 y 210,9.
* PVP recomendado para Península y Baleares. IVA, transporte, impuesto de matriculación y promoción incluidos, para el modelo Alfa 147 1.6 TS Sport 3P 105 CV.
Promoción válida hasta fin de existencias. El modelo visionado no corresponde con el modelo anunciado.



alive
En la Serie Alfa 147 Sport, se unen exclusividad y estilo con un gran equipamiento de serie:
· VDC+ABS+EBD
· 6 Airbags
· Llantas de aleación de 17”
· Volante y cambio en piel
· Climatizador
· Radio CD con MP3
· Suspensiones rebajadas
· Spoiler trasero
· Bluetooth integrado
· Cruise Control
· Trip Computer
¡Ahora desde 16.950 €*!
Alfa 147 Sport
ALFA ROMEO
ASTROLAND
ATM
902 147 000 www.alfaromeo.es

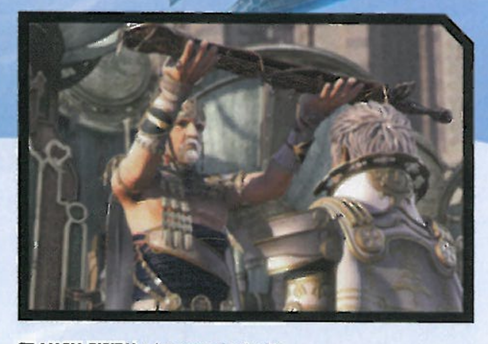
Final Fantasy XII

¿EL MEJOR RPG DE PS2? Tras su lanzamiento americano, probamos la versión en castellano del capítulo más revolucionario y esperado de la saga

POR LAST MONKEY







MAGIA DIGITAL > Las secuencias de vídeo CG siguen estando presentes, aunque cada vez hay menos diferencias entre éstas y las que genera la propia consola.



Tres momentos clave, 16 de marzo en Japón, 31 de octubre en Estados Unidos y el próximo mes de febrero en nuestro país. Estas son las fechas que han permitido y permitirán disfrutar a los aficionados de todo el planeta de la duodécima entrega de la saga que definió los juegos de rol para consola tal y como los conocemos hoy en día y que además lleva desde su séptimo capítulo indisolublemente ligada a la historia de **PlayStation** y a su éxito internacional. Siempre han sido tres entregas las que han visitado cada sistema, y en el caso de **PS2** esta máxima es casi cierta. *Final Fantasy X* debutó y se convirtió en perfecta muestra de las capacidades de la consola y de la saga en esa nueva generación. Pero después, la serie tomó caminos nunca antes explorados: por un lado la entrega número XI, un juego de rol multijugador masivo (MMORPG) que nunca llegó a aparecer en nuestro país de forma oficial; y por otro, una secuela directa, algo que jamás se había visto, llamada *Final Fantasy X-2*. Por lo tanto, se puede decir que el juego que nos ocupa soporta sobre sus hombros la responsabilidad de volver a colocar a esta veterana licencia en el Olimpo de lo lúdico, ahora que estamos cerca de despedirnos de esta generación. Cuatro años de desarrollo han sido necesarios, y la verdad es que vicisitudes no han faltado durante este proceso. Cambios en el equipo de programación (de hecho el responsable original se retiró del proyecto a medio camino, supuestamente por motivos de salud), rumores de que el proyecto no iba tan bien como debería, retrasos en su lanzamiento... Pero al fin, el momento ha llegado y hemos podido disfrutar de una versión en un lenguaje comprensible. Y hay que

MERCHANDISING

Cada entrega de la saga propicia la aparición de decenas de artículos relacionados. En esta ocasión se han podido ver bebidas en forma de poción, consolas PS2 serigrafiadas, tarjetas de memoria y mandos de control.











EVOLUCIÓN > Al acabar con los enemigos obtendrás puntos de experiencia y de Licencia, necesarios para mejorar.



LÍNEAS DE ATAQUE > Te indicarán cuál de los enemigos te está atacando y viceversa.



CONVERSACIONES > Los personajes con los que puedas hablar tendrán un icono sobre su cabeza.

decir que la espera ha merecido la pena, vaya que sí. La primera sensación que experimentarás al pasar unas pocas horas con ***Final Fantasy XII*** es que el juego ha cambiado, y mucho. Críticos de todo el mundo lo han descrito como «un giro a Occidente», y más concretamente al continente europeo. Atrás quedaron las cantantes de J-Pop, los argumentos fantásticos y los personajes extraños. Ahora todo es mucho más cercano a nosotros, empezando por el argumento. En el mundo de *Ivalice* (que ya será conocido para los que disfrutaron en su momento de *Final Fantasy Tactics* en **PSone**) dos reinos rivales, Arcadia y Rozarria se enfrentan por la hegemonía y el control territorial. Como suele pasar, al final los más débiles son los que acaban pagando las ansias de poder de los más grandes, y el pequeño reino de *Dalmasca* se ve invadido por las tropas de Arcadia. Tras la muerte de su rey en extrañas circunstancias, su hija (la princesa Ashe) liderará un grupo de resistencia contra los ocupantes de su pueblo. A ella se unirán un grupo de personajes, cada uno de ellos con una razón propia para embarcarse en esta aventura. Vaan, el joven huérfano que sueña con ser pirata aéreo, quiere vengar la muerte de su hermano durante una maniobra de la resistencia. Balthier y Fran son dos ladrones que en principio sólo buscan aumentar su fortuna, pero que poco a poco se irán implicando emocionalmente en la trama. Basch, general del ejército de *Dalmasca*, busca devolver la soberanía a su pueblo. Por último está Penelo, la más joven del grupo, que ha acompañado a Vaan desde que murieran sus padres en la guerra. A todos estos personajes principales se suman otros muchos que interactúan entre ellos

LAS NOVEDADES DE FFXII



ESPERS

Así se conocen a las invocaciones en esta entrega. Sustituirán temporalmente a tus compañeros.



MAPA

En cualquier momento podrás acceder a él pulsando el botón Select. Útil y muy detallado.



TABLA DE LICENCIAS

Podrás ir evolucionando a tus personajes en lo que se refiere a equipamiento, magias, etc.



CÁMARA LIBRE

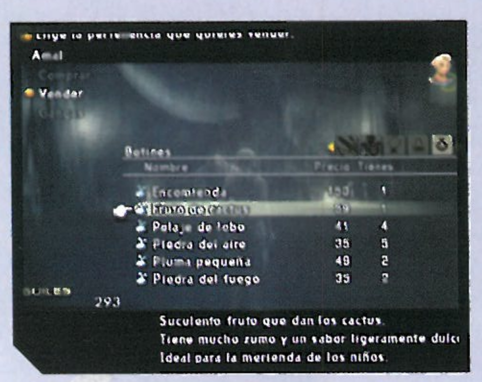
Con el stick derecho podrás girar la cámara alrededor del protagonista con total libertad.



SIN TRANSICIÓN

No hay tiempos de espera ni cambios de escenario entre la exploración y las batallas.





LIQUIDEZ > La forma más efectiva de conseguir Giles (moneda oficial en FFXII) será vender los tesoros que hayas encontrado al acabar con los enemigos.

para proporcionar la trama más madura, compleja y apasionante de toda la saga. Traiciones, intrigas políticas, lealtades rotas y alianzas que se forjan en un entorno a medio camino entre lo medieval y lo futurista. Pero todo esto ya se conocía hace mucho tiempo, así que vayamos a lo que realmente importa ahora. Nada más comenzar el juego, tras una impresionante secuencia de vídeo (como no podía ser de otra manera), tiene lugar una pequeña escena en la que controlarás al hermano de Vaan, un joven soldado de la resistencia. Esta parte del juego hará las veces de Tutorial y no será otro que Basch quien te ayude a familiarizarte con las novedades del juego. Tras un final dramático, dará comienzo el verdadero juego. En la bulliciosa ciudad de *Rabanasta*, capital de *Dalmasca*, te pondrás en la piel de Vaan, el joven protagonista. Una visita rápida a tu entorno te dejará ver que muchas cosas han cambiado. Para empezar, el control de la cámara es totalmente libre para que puedas apreciar la acción desde donde quieras. Sin duda, se trata de una mejora necesaria dada la libertad que te ofrece el juego a la hora de moverte y la gran cantidad de cosas que ocurren a tu alrededor. Muy lejos queda ya la linealidad de las anteriores versiones. La exploración de los grandes escenarios es mucho más abierta, pudiendo relacionarte con gran número de personajes (acude sólo a aquellos que tengan sobre su cabeza un símbolo, para que no pierdas el tiempo en conversaciones inútiles). Cumplir encargos de todo tipo, participar en cacerías que se desarrollan en el desierto que rodea a la ciudad y visitar la gran variedad de tiendas serán cosas que podrás hacer mientras vas avanzando en la historia principal. La primera batalla a la que te enfrentes te sorprenderá. Todos recordamos aquellas transiciones cuando un enemigo surgido de la nada te sorprendía y daba comienzo un combate por turnos. Ahora los



LA BANDA SONORA

Nada menos que cuatro discos componen la banda sonora del juego. Esta edición de lujo que se puso a la venta en Japón cuenta con una ilustración de Los Jueces (los malos del juego) en su exterior. La música ha sido compuesta por Hitoshi Sakimoto, que ya trabajó en Vagrant Story. El tema principal, llamado «Kiss Me Goodbye», ha corrido a cargo del maestro Nobuo Uematsu y está cantado por Angela Aki.

ENTREVISTA HIROSHI MINAGAWA

DIRECTOR DE FINAL FANTASY XII

¿Cuáles son los apartados más destacables de esta nueva entrega *Final Fantasy*?
Con *Final Fantasy XII* hemos conseguido combinar una historia compleja y apasionante, como ocurre en los capítulos anteriores, con el sistema de exploración incluido. Sin duda, la clave está en esta mezcla.

En comparación con las versiones anteriores, los modelos de los personajes en las secuencias de vídeo y en tiempo real son mucho más similares. ¿Cómo lo han conseguido?
Lo que hizo el equipo de grafistas fue primero crear los personajes en tiempo real y, más tarde, proporcionar estos modelos a los encargados de realizar las secuencias de vídeo.

¿Cuántas personas han estado involucradas en el desarrollo del juego?
Alrededor de una 150 personas sólo en las oficinas de **Square Enix**, aunque algunas de las labores se han encargado a personas externas a la compañía.

¿De dónde viene su inspiración a la hora de crear la ambientación del juego, sobre todo en lo que a las ciudades se refiere?
Hemos tomado elementos arquitectónicos de diferentes urbes del mundo. Por ejemplo, para *Rabanasta*, la ciudad donde vive el protagonista, nos fijamos en Estambul. Para la capital del Imperio,

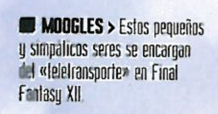


EL LEGADO DE VAGRANT STORY

Uno de los últimos lanzamientos de Square Enix para PSone fue Vagrant Story, un RPG original y muy complejo que inmediatamente se convirtió en juego de culto. Su director, Yasumi Matsuno, ha sido también el encargado principal del desarrollo de Final Fantasy XII, algo que se nota en la ambientación del título y en el diseño. Sin embargo, tuvo que retirarse del proyecto por motivos de salud antes de la finalización de su desarrollo. También fue el responsable de Final Fantasy Tactics.







MOOGLES > Estos pequeños y simpáticos seres se encargan del «teletransporte» en Final Fantasy XII.

NUEVOS SISTEMAS DE JUEGO RENUEVAN LA SAGA DE SQUARE

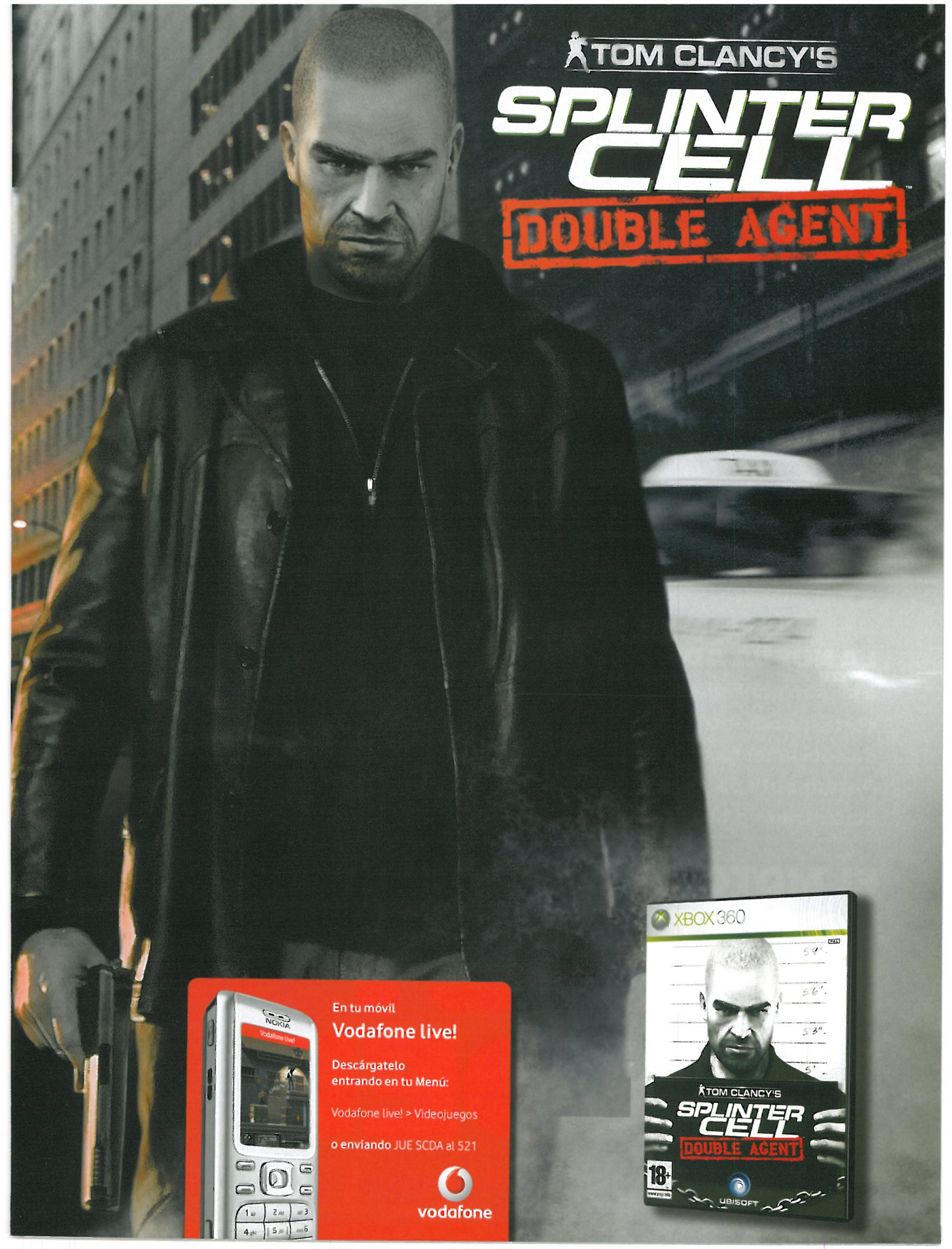
enemigos son visibles y podrás enfrentarte a ellos cuando lo desees, aunque según sus características algunos te atacarán sin previo aviso. Este sistema bebe de las fuentes de *Final Fantasy XI*, que mezcla los turnos y el tiempo real. Cada personaje cuenta con una barra que, al llenarse con el tiempo, le permitirá realizar la acción que hayas seleccionado (atacar, magias, técnicas, uso de objetos, etc.). El comportamiento del resto de miembros de tu equipo (hasta tres, más alguno en calidad de «invitado») podrá ser decidido directamente por el jugador o bien por una serie de patrones llamados *gambits* que habrán sido previamente establecidos. Así, por ejemplo, uno de estos patrones permitirá que automáticamente un aliado cure con el hechizo correspondiente a uno de sus compañeros cuando los puntos de vida se encuentren en un estado crítico. Otra de las grandes novedades es la llamada «Tabla de Licencias», que es la base de la evolución de los personajes. Gracias a ella y a los puntos conseguidos al acabar con los rivales podrás hacer que los miembros de tu equipo aprendan nuevos hechizos, habilidades, aumenten la barra de vida y magia y, lo más importante, puedan equiparse con todo tipo de armas, armaduras y accesorios. Algo parecido al sistema de esferas visto en *Final Fantasy X*, pero con más posibilidades de personalización. Esta decimosegunda entrega llegará hasta todos nosotros traducida (que no doblada) al castellano, aunque vista la calidad de las voces en inglés quizás sea lo mejor. Y, por supuesto, la conversión PAL estará a la altura. Ya sólo queda esperar un poco más...



sin embargo, nos inspiramos en la arquitectura de Nueva York.

¿Por qué decidieron situar la acción en el mundo de Ivalice, que ya había aparecido en *Final Fantasy Tactics*, en lugar de crear uno nuevo?

Sinceramente, la razón de esta decisión es que simplemente pretendíamos que el jugador se sintiera parte de algo que superara al propio título que está jugando. Aunque no hay referencias directas a los personajes de la edición *Final Fantasy Tactics*, sin embargo sí se pueden encontrar algunos lugares comunes entre ambos juegos. Así, de esta manera, el usuario sentirá que la historia no acaba donde termina la aventura.



TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
En tu móvil
Vodafone live!
Descárgatelo entrando en tu Menú:
Vodafone live! > Videojuegos
o enviando JUE SCDA al 521
vodafone
XBOX 360
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
18+
UBISOFT



LA NUEVA ADAPTACIÓN de un cómic a la gran pantalla llegará acompañada de su correspondiente videojuego tanto en versión de sobremesa como para PSP. Viajamos hasta Portsmouth para contarte en exclusiva cómo será el nuevo título de Climax Studios

EL MOTORISTA FANTASMA

GHOST RIDER

(PS2)
(PSP)



LOCALIZACIONES > Tanto los escenarios como la mayoría de personajes del juego no están inspirados en el cómic, sino directamente extraídos de la película.

LA PELÍCULA

Más de treinta años después de que el cómic El Motorista Fantasma viera la luz, llega la película basada en la franquicia. El estreno en nuestro país está previsto para el próximo 16 de febrero, la misma fecha en que llega a las pantallas estadounidenses. Nicolas Cage ha sido el elegido para dar vida a Johnny Blade y Eva Mendes será quien encarne a Roxanne Simpson.







POR **SUPERNENA**

Invitados en exclusiva y en la inestimable compañía de Sandra Melero, *Brand Manager* de **2KGames** en nuestro país, viajamos hasta el Sur de Inglaterra para contarte de primera mano todos los detalles de la versión lúdica de ***Ghost Rider***.

Lo primero que quisieron dejar claro los programadores de **Climax** fue su intención de crear un producto en consonancia con la versión de *El Motorista Fantasma*, que se podrá ver en los cines. Así, el *Art Director* del juego se desplazó hasta el *set* de rodaje en Melbourne para tomar nota de la apariencia de los personajes, escenarios y, sobre todo, de la espectacular moto sobre la que cabalga el protagonista. El argumento del juego continúa la historia de la película y ha sido escrito expresamente por Garth Ennis y Jimmy Palmiotti. Asimismo, en sus cinco capítulos, se alternan misiones a pie con otras sobre dos ruedas. En las primeras, la mecánica de juego se basa en ir encadenando *combos* para acabar con todos los enemigos que se interpongan en tu camino. Esta vez, eso sí, no bastará con machacar botones o repetir una y otra vez el mismo golpe, sino que tendrás que aprender a combinar tus golpes para ir subiendo la barra de «estilo», de forma que habrá enemigos con los que sólo podrás acabar al alcanzar un estado determinado. Según vayas derrotando rivales, irás recogiendo sus almas y, al final de cada nivel recibirás una puntuación en base a tus logros conseguidos (de acuerdo a unos parámetros de tiempo, daño, almas recogidas y «estilo»). Como suele ser habitual en este tipo de juegos, podrás invertir estos puntos en desbloquear extras o en mejorar a tu personaje, y siempre tendrás la posibilidad de «rejugar» un nivel para mejorar el resultado. Una de las peticiones de **Marvel** al estudio de programación fue que la aventura estuviera centrada en el motorista en sí, más que en el personaje de Johnny Blade. >

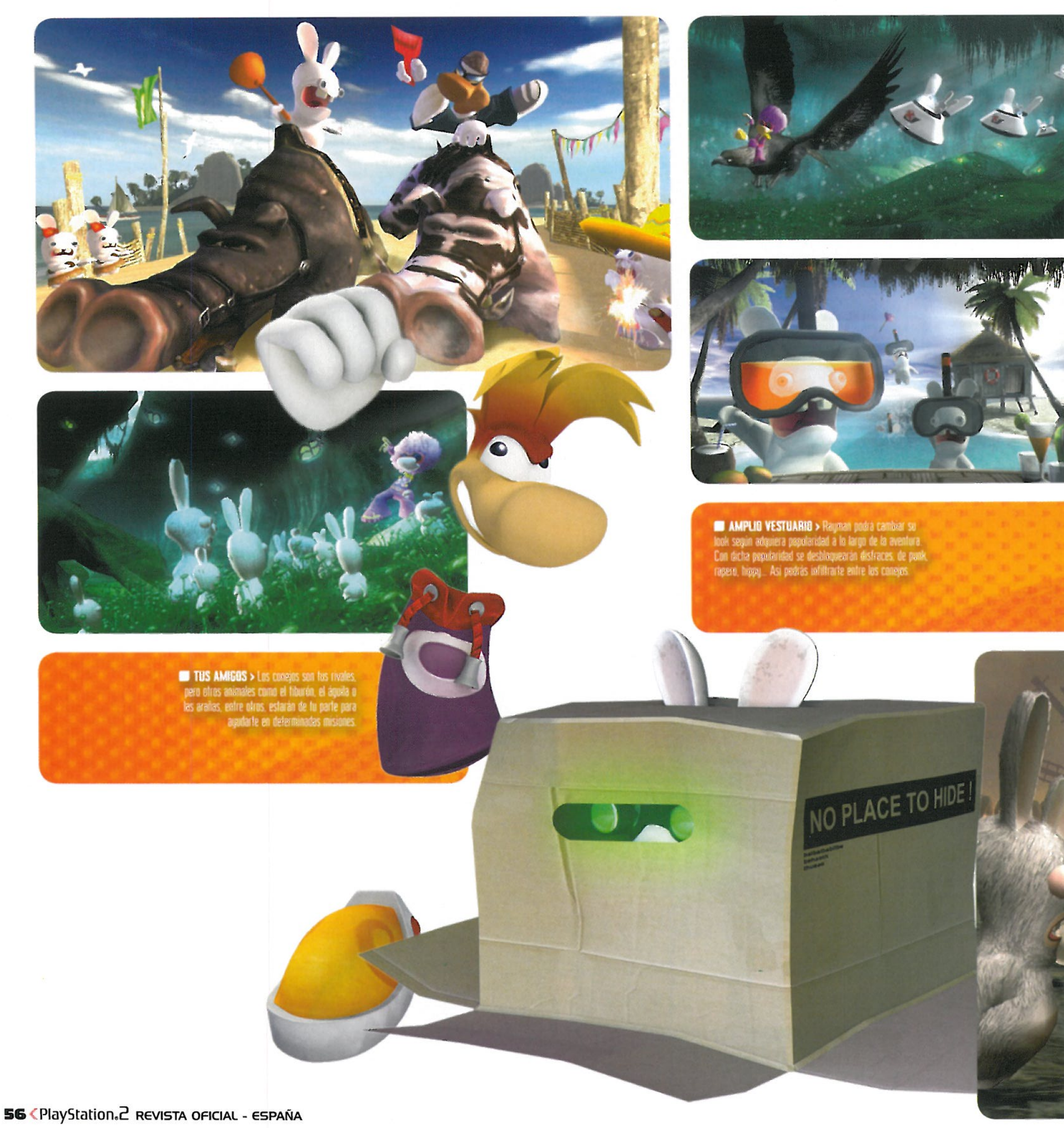
De esta forma, se hacía imprescindible la inclusión de fases sobre dos ruedas, que mezclan la conducción con las plataformas pues deberás acabar con los enemigos desde la moto a la vez que sorteas obstáculos y evitas precipicios. Todo esto en cuanto a **PS2**, puesto que la versión portátil presenta algunas diferencias. En primer lugar, ofrece un modo Historia menos lineal, por lo que no habrá que completar los capítulos por orden sino jugarlos las veces que sean necesarias para superar el nivel mientras consigues calaveras (monedas de cambio para los extras de esta versión). Pero, sin duda, lo más reseñable del título para **PSP** es la inclusión de un completísimo modo multijugador en el que hasta cuatro usuarios podrán enfrentarse con un solo UMD. Para ello, podrás elegir entre diez personajes del universo ***Ghost Rider***, cinco escenarios y tres tipos de competición con diferentes opciones. El modo *Vengeance Race* es una carrera en la que tendrás que recoger *items* con los que entorpecer el avance de tus rivales, o para defenderte de sus ataques. En el modo *Eliminator* tu objetivo principal será la supervivencia, puesto que el ganador será el que mejor aproveche sus tres vidas. Por último, encontrarás la modalidad *Survivor* en el que todos los jugadores están infectados y tendrán que ir recogiendo vida para tratar de sobrevivir el mayor tiempo posible. Estas pruebas también están disponibles en el modo Desafío, con la salvedad de que no competirás contra otros jugadores humanos vía Wi-Fi, sino que será la Inteligencia Artificial del juego la que guíe a tus adversarios. De esta forma podrás adquirir más calaveras con las que desbloquear las más de 600 páginas de cómic, arte de la película y el juego, escenas de la película y diarios de rodaje, algunos de ellos exclusivos para la versión portátil. Habrá que esperar a febrero, cuando el lanzamiento del juego acompañe al estreno del largometraje en pantalla grande, pero por lo que hemos podido ver (y jugar), parece que el equipo de **Climax** ha conseguido algo más que el típico título simplón basado en una licencia cinematográfica.



VERSIÓN PSP > Lo más reseñable de esta versión es el modo multijugador en el que podrás jugar con diez personajes: Ghost Rider clásico o el de la peli, Johnny Blaze, Vengeance, Caretblazer, Blade, Lilith, Scarecrow, Blackheart o Deathwatch.

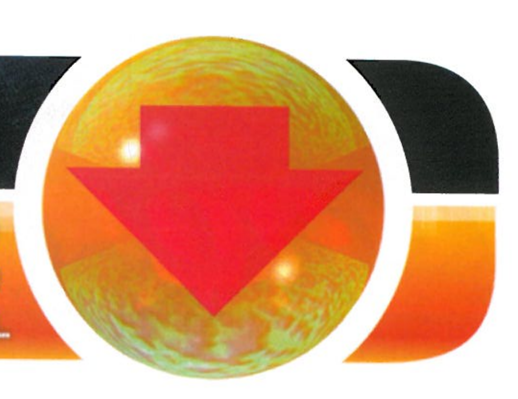
CLIMAX STUDIOS

Las oficinas de los creadores de ATV Offroad Fury 3 están en una envidiable situación, con unas espléndidas vistas del puerto de la pequeña localidad de Portsmouth, al Sur de Inlgaterra. En nuestra visita, sus creadores no sólo nos mostraron el juego, sino que nos dejaron probarlo en sus dos versiones ademas de disputar una partida multijugador con PSP contra otros periodistas y el propio Game Director del juego: Mark Simmons... Ganó él.



TUS AMIGOS > Los conejos son tus rivales, pero otros animales como el tiburón, el águila o las arañas, entre otros, estarán de tu parte para ayudarte en determinadas misiones.

AMPLIO VESTUARIO > Rayman podrá cambiar su look según adquiera popularidad a lo largo de la aventura. Con dicha popularidad se desbloquearán disfraces, de punk, rapero, hippy... Así podrás infiltrarte entre los conejos.



En esta sección te mostramos juegos que ya están a punto de salir a la venta, títulos que acaban de anunciarse o sorprendentes ofertas lúdicas que quizá no aparecerán en Europa. Juegos especiales que ya están cargando lentamente en nuestra memoria y posiblemente lo harán también en tu consola...





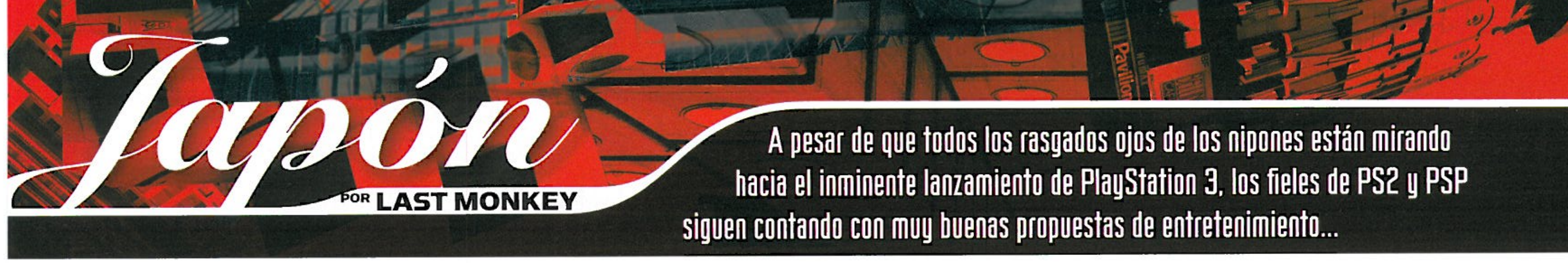
RAYMAN RAVING RABBIDS 

PS2 · FECHA DE SALIDA NOVIEMBRE 2006

Tres años sin ver a Rayman pulular por las consolas tenía un significado: renovar la saga. Para ello Michel Ancel, creador de la franquicia, ha supervisado detalle a detalle cada uno de los aspectos de esta nueva entrega para asegurar su máxima calidad. De este modo, se han diseñado inéditos enemigos e infinidad de minijuegos nunca vistos. La historia, esta vez, gira en torno a una invasión conejera y, por tanto, la nueva misión de Rayman será luchar contra estos locos y malvados animalitos. Hay distintos tipos de conejos, cada uno con sus propias características y su grado de maldad, lo cual llevará al jugador a situaciones totalmente hilarantes.



INVASIÓN CONEJERA >
El mundo de Rayman ha sido invadido por millones de estos «inocentes» animalitos que pronto darán a conocer sus malévolos planes.



TALES OF DESTINY

NAMCO MIRA HACIA LOS ORÍGENES DE SU GENIAL SAGA



COMPAÑÍA: **NAMCO**
DESARROLLADOR: **TALES STUDIO**
GÉNERO: **RPG**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **22 NOVIEMBRE 2006**

Sin duda alguna esta serie de *RPG* de **Namco**, longeva y prolífica como pocas, es una de las mayores y más dolorosas heridas que quedan aún por cerrar para los jugadores europeos. Mientras otras producciones, incluso aparentemente mucho menos comerciales, han llegado a nuestro país, la infinidad de capítulos de esta serie tan peculiar siguen sin aparecer por nuestras fronteras. Allí, en Japón, tal es su éxito que sus creadores han decidido conmemorar el décimo aniversario de su origen adaptando algunos de sus primeros capítulos para **PS2** y **PSP**. La primera de las adaptaciones en llegar es esta que nos ocupa, un *remake* en toda regla del juego aparecido en diciembre de 1997 para **PSone**. Eso sí, para la ocasión se ha desarrollado desde cero, algo que puedes apreciar al ver las pantallas. Cada uno de los *Tales* cuenta con un estilo propio y definido, y se ha optado por emplear bellos y detallados *sprites* de los personajes dibujados a mano sobre entornos en tres dimensiones. La historia es básicamente la misma, aunque la forma en la que se relata ha cambiado sustancialmente, añadiendo nuevas escenas de conversación entre los protagonistas (algo que ya se había visto en las ediciones más recientes de la serie) y espectaculares secuencias al más puro estilo *anime*, una de las señas de identidad de la serie. Stahn, el joven protagonista, es el prototipo de héroe por accidente. Tratando de protegerse del ataque de unos piratas aéreos, logra hacerse con una espada que guarda en su interior un gran poder codiciado por todos. Fantasía medieval, sentido del humor y, sobre todo, multitud de batallas. Éstas siguen siendo en tiempo real y se desarrollan sobre un entorno en dos dimensiones, como si de un juego de lucha de la vieja escuela se tratara. Esta vez el sistema de combate recibe el nombre de AR-LMBS y permitirá ejecutar todo tipo de *combos* y magias a los personajes del grupo. Otros detalles que vuelven a estar presentes en esta nueva versión son, por ejemplo, la posibilidad de preparar platos durante las batallas según las recetas con las que cuente el héroe en cuestión y su habilidad para la cocina, o la mejora de las armas y armaduras.

«UN REMAKE DEL SEGUNDO CAPÍTULO»



ANIME > Desde que la saga llegó al formato CD-ROM, los programadores han utilizado este tipo de secuencias de vídeo para introducir al jugador en el argumento o para resaltar los momentos álgidos de su desarrollo. En esta ocasión son obra de Production I.G.





TOP 5

1. UTAWARERU MONO [AQUAPLUS]
2. ACE COMBAT X [NAMCO]
3. JOJO'S BIZARRE ADVENTURE [BANDAI]
4. YAKUZA [SEGA]
5. CAPTAIN TSUBASA [BANDAI]

LOS + ESPERADOS

1. WILD ARMS: THE VTH VANGUARD [SCEI]
2. SEIKEN DENSETSU 4 [SQUARE ENIX]
3. YAKUZA 2 [SEGA]
4. SUMMON NIGHT 4 [BANPRESTO]
5. SHINING FORCE EXA [SEGA]



EXTRAS > El juego vendrá acompañado, en su edición japonesa, de un segundo DVD llamado Dramatic DVD Orange Gummy, que añade detalles a la historia del juego.









RIVIERA: THE PROMISED LAND

LA TIERRA PROMETIDA PARA LOS FANS DE PSP

Tras pasar por otras consolas portátiles de menor potencia, uno de los juegos de rol más originales y exitosos de los últimos tiempos da el salto a la portátil de **Sony** en su mejor versión, que incorpora voces para los personajes, secuencias de vídeo y, en general, un apartado técnico más elevado. ***Riviera*** mezcla elementos típicos de los *RPG* como batallas por turnos con la interacción entre los personajes al más puro estilo *Dating Sim* y finales alternativos.



AMBIENTACIÓN > Riviera emplea elementos de las mitologías nórdica y griega para presentar el mundo en el que se desarrolla el juego.



COMPAÑÍA: **ATLUS**
DESARROLLADOR: **STING**
GÉNERO: **RPG**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN:
22 NOVIEMBRE 2006

DISGAEA PORTABLE

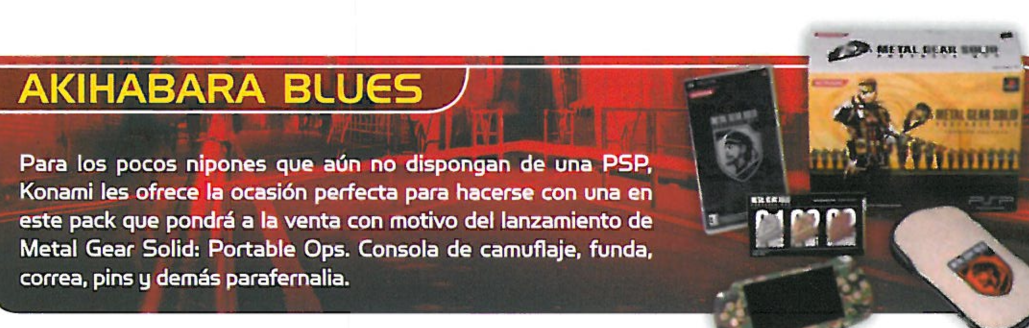
NIPPON ICHI SE HACE PORTÁTIL

PSP

COMPAÑÍA: **NIPPON ICHI**
DESARROLLADOR: **NIPPON ICHI**
GÉNERO: **SRPG**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
FECHA DE APARICIÓN:
28 NOVIEMBRE 2006



¿Qué mejor forma de matar el tiempo esperando al autobús que participando en batallas estratégicas por turnos sobre una cuadrícula? Esto han debido pensar los programadores de **Nippon Ichi**, que han decidido adaptar a **PSP** el que hasta la fecha es su mayor éxito, y de hecho se ha convertido en un juego de culto entre los aficionados al estilo *Final Fantasy Tactics*.



AKIHABARA BLUES

Para los pocos nipones que aún no dispongan de una PSP, Konami les ofrece la ocasión perfecta para hacerse con una en este pack que pondrá a la venta con motivo del lanzamiento de Metal Gear Solid: Portable Ops. Consola de camuflaje, funda, correa, pins y demás parafernalia.

JAPÓN EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS



DAWN OF MANA
Seiken Densetsu 4, como se le conoce en Japón, es la última entrega de la saga de RPG de Square Enix, que llegará a las tiendas niponas el 21 de diciembre.

SOUL CRADLE
Con el subtítulo de Sekai no Kurau Mono, Nippon Ichi (quién si no) prepara otro título mezcla de rol y estrategia, que verá la luz el 25 de enero de 2007.

TAITO MEMORIES II
La popular compañía japonesa prepara una nueva recopilación de sus clásicos. Esta vez podrás encontrar juegos como SCI, Darius 2, Operation Thunderbolt o Rainbow Islands.

THE BATTLE OF YUYU HAKUSHO
Banpresto prepara otra de sus conocidas adaptaciones del manga. Esta vez se trata de un juego de lucha uno contra uno, conversión de una recreativa.

1er CAMPEONATO OFICIAL DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

¡NO TE LO PIERDAS!

PlayStation 2

12+

www.pegi.info

PlayStation 2

BANDAI NAMCO Games

El próximo día 27 de Diciembre de 2006 se celebrará en Madrid el 1er Campeonato Oficial DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2 en los cines Yelmo Cineplex Tres Aguas de Alcorcón (Madrid) a partir de las 10 de la mañana.

Inscripciones e información en tiendas GAME (inscripciones válidas hasta el 20 de Diciembre 2006)

Además podrás seguir el campeonato minuto a minuto en directo en Meristation.

Con la colaboración de: GAME by CENTRO MAIL











COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CLOVER STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **FEBRERO 2007**

OKAMI

LA ÚLTIMA MARAVILLA DIGITAL DE CLOVER STUDIO EN LLEGAR AL VIEJO CONTINENTE





PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER

UN INCREÍBLE EJERCICIO DE ORIGINALIDAD, CON UNA FUERZA EMOTIVA Y DOSIS DE ACCIÓN DIGNAS DE UN GRAN TÍTULO.

La triste noticia de la disolución de **Clover Studio** elimina del panorama uno de los grupos de desarrollo más atrevidos y con menos complejos del sector. Como se ha expresado en numerosos medios especializados, es una pena que las tendencias del mercado terminen enterrando iniciativas como la que **Capcom** venía desarrollando desde 2004 hasta la fecha, dando frutos como la franquicia *Viewtiful Joe*, el más reciente *God Hand* o el juego que ocupa estas páginas: ***Okami***. El equipo creador de ***Viewtiful Joe 2*** ha dado forma a una fábula con sabor oriental, un cuento de hadas jugable que sorprende tanto por su apariencia como por su manera de afrontar el estilo de juego. Para una mente demasiado encasillada en los parámetros que mandan hoy día en esta industria, el principio resultará chocante. En una extensa *intro* se narra una leyenda, la del guerrero Nagi y el lobo Shiranui, y de cómo derrotaron a la malvada bestia de ocho cabezas, Orochi. Todo transcurre en una serie de dibujos estáticos con un estilo tradicional japonés acompañados por una suave música. La sorpresa llega cuando de la leyenda se pasa al presente y los dibujos de la pantalla toman color mostrando un mundo que parece imposible. A primera vista es fácil quedarse perplejo ante la solidez que muestra el entorno de tonos pastel mientras la protagonista deambula de un lado para otro. Sin duda, esa es la gran victoria de los creadores de ***Okami***, conseguir que a base de dibujos que parecen sacados

CLAVES

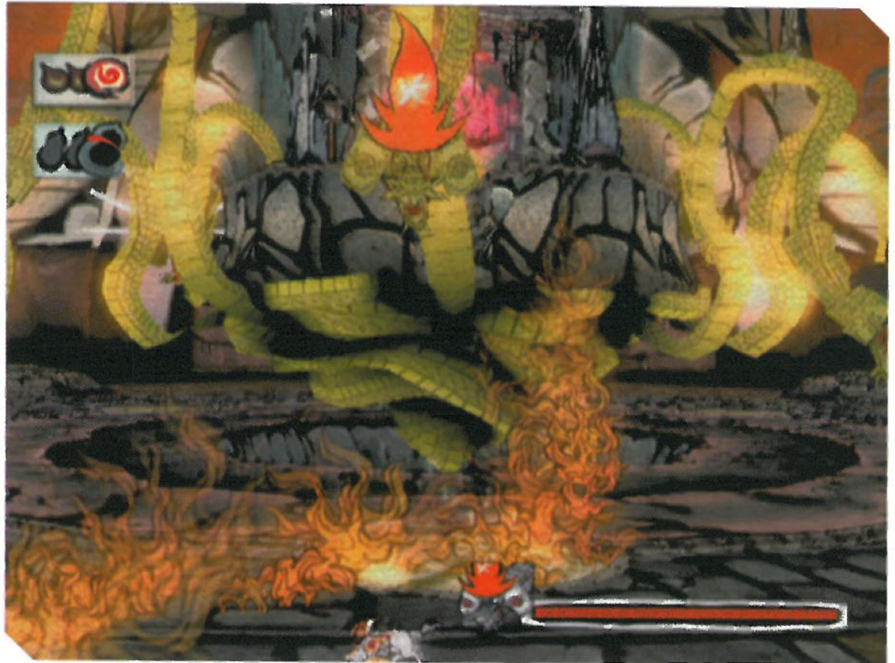


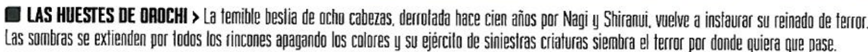
1 La majestuosidad de los paisajes, apenas trazados con una pluma al estilo clásico japonés. Parece mentira que un entorno dibujado se muestre tan sólido en pantalla.



2 Muy original, deberás usar una pluma para atacar enemigos y desencadenar poderes mágicos realizando trazos en pantalla. También incluye una mecánica más convencional de ataque.







LAS HUESTES DE OROCHI > La temible bestia de ocho cabezas, derrotada hace cien años por Nagi y Shiranui, vuelve a instaurar su reinado de terror. Las sombras se extienden por todos los rincones apagando los colores y su ejército de siniestras criaturas siembra el terror por donde quiera que pase.



ISSUN > En Japón es el equivalente a nuestro Pulgarcito y en el juego es una especie de artista y consejero del tamaño de una pulga que ayudará a Okami con socorridos comentarios.



KAMIKI VILLAGE > La aldea en la que tiene origen la leyenda de Shiranui y el guerrero Nagi contra la bestia Orochi.

LA PODEROSA PLUMA

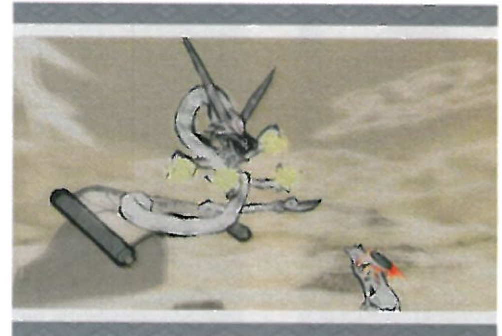
Los 13 dioses de la pluma irán otorgando a Amaterasu otras tantas técnicas que le ayudarán a restaurar la normalidad en el mundo. Como por arte de magia, la diosa loba será capaz de recomponer puentes rotos para salvar precipicios, dibujar figuras en las estrellas que le concederán nuevos poderes, dar vida a materia inerte (como sucede con el árbol en estas dos pantallas) y atacar enemigos. Okami te demostrará que la pluma es más poderosa que la espada, y que con tus certeros trazos serás capaz de cortar en dos a los monstruos que te bloqueen el paso, simplemente pulsando R1 para activar el modo lienzo, y cuadrado para pintar.





A BRAZO PARTIDO > Además de sus poderes con la escritura, Amaterasu cuenta [illegible]

de una ilustración nipona de siglos pasados, se fuera creando un mundo uniforme con una increíble variedad de paisajes y personajes. Pero **Clover Studio** también ha sido capaz de hacer que todo el conjunto sea muy jugable y sin tener que recurrir a grandes complicaciones. La historia se va desarrollando paulatinamente, sirviendo como un Tutorial para que el jugador se haga con los mandos de Amaterasu, la diosa loba que se ha reencarnado bajo la forma de Shiranui. Ella es la única capaz de reestablecer el orden en las sombras y de recuperar los trece poderes de la pluma de los dioses. Cuando por primera vez te enfrentas al uso de la pluma en ***Okami***, te das cuenta de que este título destila magia. Acabar con un par de enemigos esgrimiendo unos trazos, o crear un camino de polvo de estrellas moviendo sinuosamente un pincel por pantalla es algo que nunca antes se había visto en un juego de **PlayStation 2**. Aún así, no se ha renunciado a mecanismos más rudimentarios para el combate, como golpear a los enemigos o emplear armas. Lo que queda claro es que el despliegue de ***Okami*** se basa más en la originalidad que en el rendimiento del *emotion engine*. Una originalidad que radica sobre todo en el apartado gráfico, con cambios entre la noche y el día, espectaculares secuencias cuando Amaterasu devuelve la vida a la naturaleza, pero que no se olvida de recompensar al jugador tanto a un nivel inmediato como a uno más profundo gracias a su argumento y esencia de cuento clásico.



LOS DIOSES > Shiranui, la anterior encarnación de Amaterasu, había adquirido los trece poderes de la pluma sagrada que, al morir tras derrotar a Orochi, se disgregaron tomando la forma de dioses como el de esta imagen: Yomigami.



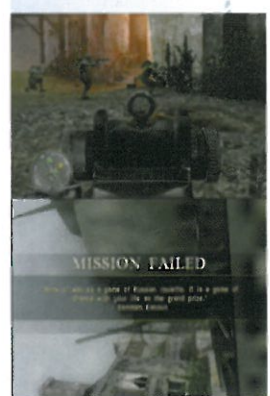
COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **TREYARCH**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **SHOOTER**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**

CALL OF DUTY 3

VIENTOS DE GUERRA ... QUE PARECEN HURACANES

La primera impresión al ver ***Call Of Duty 3*** en plena acción no puede ser más apabullante. Al principio, es como contemplar una gran película bélica, pero al empezar a jugar ya es como estar en medio de una batalla, y no es ninguna exageración. Se percibe el caos, la desorientación, el peligro, las balas que pasan rozándote, la onda expansiva de las bombas... todo es amenazador e hiperrealista. Es uno de esos juegos en los que se hace evidente que han exprimido a tope el potencial de **PS2**. En el apartado gráfico es, sin duda, de lo mejor que podrás encontrar en este genero por su calidad en las texturas, el grado de detalle y, sobre todo, la solidez del conjunto. Todo en él es espectacular y puede que hasta excesivo, pero esta catarata de sensaciones es para el jugador una garantía de emoción y diversión. ***COD3***, como bien saben los que conocen la saga, no es un título nada sencillo. En cualquier momento puede que te sorprendan o te equivoques, y la partida terminará. Hay que jugarlo con los cinco sentidos e improvisar para salir como se pueda de las mil situaciones que plantea su variado desarrollo. El arte está en saber qué toca hacer en cada momento. Unas veces hay que ser arriesgado, otras cauteloso y otras sólo hacer lo que te digan al pie de la letra. Hay muchos tipos de misiones y en cada una tendrás que demostrar unas habilidades. Ésto es quizá lo que más nos ha gustado de esta entrega, que no hay tregua y siempre parece que hacemos algo nuevo... aunque lo único que se pretende es salvar el pellejo.

CLAVES



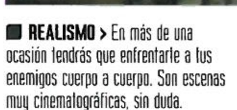
1 El comienzo del juego puede dejar a más de uno acomplejado por lo rápido que se puede caer en batalla. Pasaras de pegar cuatro tiros en un mínimo entrenamiento, al infierno del mismísimo frente de combate.

2 Aunque los disparos hacen pupa, lo que más debe preocuparte son las dichosas granadas. Si avanzas con cuidado y te proteges a cada paso es posible que sobrevivas para contarlo.









REALISMO > En más de una ocasión tendrás que enfrentarte a tus enemigos cuerpo a cuerpo. Son escenas muy cinematográficas, sin duda.



ACCIÓN BRUTAL > Desde el principio no encontrarás ni un solo momento de paz. Las amenazas son constantes y los enemigos no suelen fallar ni un único tiro.





VARIADO > No sólo habrá que dar constantemente al gatillo. En esta ocasión (en la pantalla) deberás marcar los objetivos a un tanque para que los elimine con la artillería.

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR

UN AUTÉNTICO ESPECTÁCULO EN EL QUE, AL PRINCIPIO, ES UN MILAGRO SOBREVIVIR MÁS DE DOS MINUTOS.


StevieWilliams switch heelflip
[NAIL THE TRICK]
Una nueva forma de jugar. El modo "Nail the trick" te ofrece un preciso control para mover los pies y girar la tabla. Utilizando el joystick analógico, puedes crear tus propios y originales trucos, incluso durante un combo, ya que ves cómo la acción se desarrolla a cámara lenta.
Sí. Es real.
STEVIE WILLIAMS
DGK
ALL DAY
TONY HAWK'S
PROJECT 8
www.THP8.com
Disponible en noviembre para PlayStation®2, y para PlayStation®3 y PSP® (PlayStation®Portable) en 2007.
XBOX 360
XBOX LIVE
ACTIVISION
activision.com
16+
www.pegi.info
NEVERSOFT
© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Project 8 is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision makes no guarantees regarding the availability of online play, and may modify or discontinue online service in its discretion without notice, including, for example, ceasing online service for economic reasons due to a limited number of players continuing to make use of the service over time. Microsoft, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



GODHAND

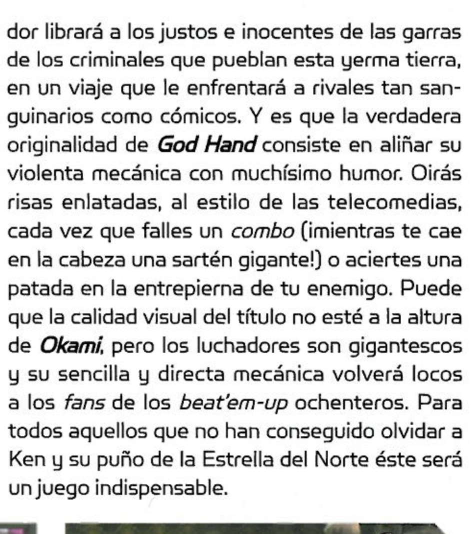
MAMPORROS A LO HOKUTO NO KEN

COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CLOVER STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **FEBRERO 2007**

Tras una corta pero fructífera vida, **Clover Studio** echa el cierre por mandato de su casa madre, **Capcom**. Pero la compañía fundada por Shinji Mikami (*Resident Evil*), cuyo principal *leit motiv* siempre ha sido la originalidad, se despide con un último lanzamiento tan sorprendente como los anteriores. ***God Hand*** es un surrealista cóctel de violencia y humor inspirado en el universo ultragore del popular manga *Hokuto No Ken* (*El Puño de la Estrella del Norte*). Una tierra desolada por el holocausto nuclear es el escenario en el que el héroe de ***God Hand*** machacará las cabezas de matones y asesinos, utilizando la «mano de Dios», un brazo dorado capaz de desencadenar una lluvia de golpes tan veloces como demoledores. Al igual que Ken (el protagonista del manga de Buronson y Tetsuo Hara), el jugador librará a los justos e inocentes de las garras de los criminales que pueblan esta yerma tierra, en un viaje que le enfrentará a rivales tan sanguinarios como cómicos. Y es que la verdadera originalidad de ***God Hand*** consiste en aliñar su violenta mecánica con muchísimo humor. Oirás risas enlatadas, al estilo de las telecomedias, cada vez que falles un *combo* (¡mientras te cae en la cabeza una sartén gigante!) o aciertes una patada en la entrepierna de tu enemigo. Puede que la calidad visual del título no esté a la altura de ***Okami***, pero los luchadores son gigantescos y su sencilla y directa mecánica volverá locos a los *fans* de los *beat'em-up* ochenteros. Para todos aquellos que no han conseguido olvidar a Ken y su puño de la Estrella del Norte éste será un juego indispensable.



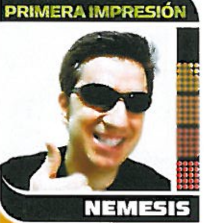
CARCAJADAS > Equivócate ejecutando un combo y una sartén te caerá en la cabeza.





DUELO DE GIGANTES > Los personajes tienen un tamaño descomunal.

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

SUS GRÁFICOS NO SERÁN UNA MARAVILLA, PERO HACÍA TIEMPO QUE NO ME LO PASABA TAN BIEN CON UN BEAT'EM-UP.





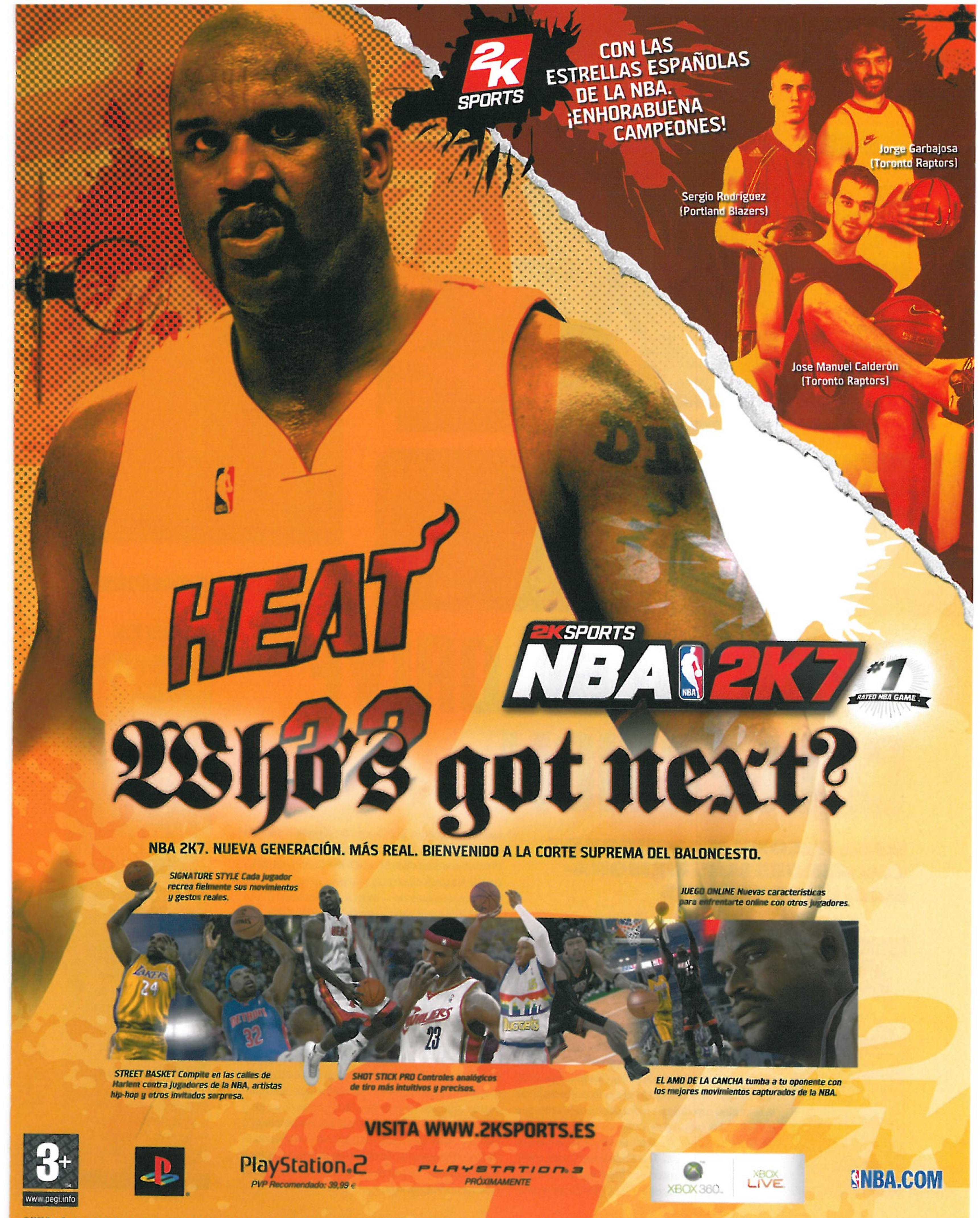


EN LOS MISMÍSIMOS > La patada en las ingles es el golpe favorito de Jean.

CLAVES



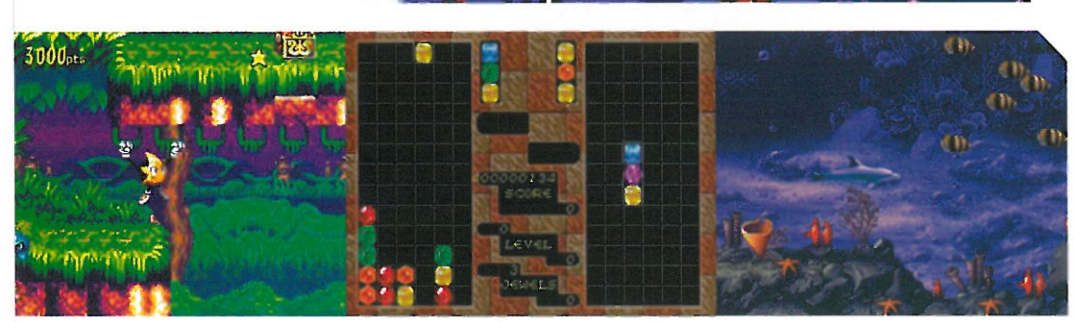
1. Al igual que Viewtiful Joe, God Hand combina mamporros con humor, pero aliñándolo además con ingentes dosis de violencia, al más puro estilo Hokuto No Ken.
2. God Hand ofrece una total libertad a la hora de configurar el repertorio de llaves y golpes de Jean. Tú decides qué potenciar más, si las patadas o los puñetazos.
3. God Hand es el último juego que llevará la firma de Clover Studio, ya que ha anunciado que echará el cierre en marzo de 2007.


2K SPORTS
CON LAS ESTRELLAS ESPAÑOLAS DE LA NBA. ¡ENHORABUENA CAMPEONES!
Jorge Garbajosa (Toronto Raptors)
Sergio Rodríguez (Portland Blazers)
Jose Manuel Calderón (Toronto Raptors)
HEAT
2K SPORTS NBA 2K7
#1 RATED NBA GAME
Who's got next?
NBA 2K7. NUEVA GENERACIÓN. MÁS REAL. BIENVENIDO A LA CORTE SUPREMA DEL BALONCESTO.
SIGNATURE STYLE Cada jugador recrea fielmente sus movimientos y gestos reales.
JUEGO ONLINE Nuevas características para enfrentarte online con otros jugadores.
STREET BASKET Compite en las calles de Harlem contra jugadores de la NBA, artistas hip-hop y otros invitados sorpresa.
SHOT STICK PRO Controles analógicos de tiro más intuitivos y precisos.
EL AMO DE LA CANCHA tumba a tu oponente con los mejores movimientos capturados de la NBA.
VISITA WWW.2KSPORTS.ES
3+
www.pegi.info
PlayStation.2
PVP Recomendado: 39,99 €
PLAYSTATION 3
PRÓXIMAMENTE
XBOX 360.
XBOX LIVE
NBA.COM
© 2006 Take-Two Interactive Software y sus subsidiarias. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logo de 2K Sports y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. La NBA y cada identificación individual de los miembros de los equipos NBA utilizadas o presentes en este producto son marcas comerciales, diseños con derecho y cualquier otra forma de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y de los respectivos miembros de los equipos NBA y no pueden ser utilizados ni en su totalidad ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de NBA Properties, Inc 2006 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox 360, Xbox Live, el logotipo Xbox 360, y el logotipo Xbox Live son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los E.E.U.U. y/o otros países. "PlayStation" y el logotipo familiar "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. (*) De acuerdo con GameRankings.com en base a la media de las notas obtenidas por los diferentes juegos de la NBA de 2003 a 2006.



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **BACKBONE ENT.**
DISTRIBUIDOR: **SEGA ESPAÑA**
GÉNERO: **RECOPILACIÓN RETRO**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **ENERO 2007**





■ **DE TODO TIPO >** Desde el Tetris en versión Sega, Columns, a los delirios pop de Comix Zone.

LA COLECCION COMPLETA

- Alex Kidd -Enchanted Castle
- Altered Beast
- Bonanza Bros
- Columns
- Comix Zone
- Decap Attack
- Ecco the Dolphin
- Ecco: The Tides Of Time
- Ecco Jr
- Flicky
- Gain Ground
- Golden Axe I, II y III
- Kid Chameleon
- Phantasy Star II, III y IV
- Ristar
- Shadow Dancer
- Shinobi III
- Sonic the Hedgehog
- Sonic the Hedgehog 2
- Super Thunder Blade
- Sword Of Vermillion
- Vectorman y Vectorman 2
- Virtua Fighter 2
- Zaxxon (sólo PS2)
- Tac/Scan (sólo PS2)
- Zektor (sólo PS2)
- Congo Bongo (sólo PSP)
- Astro Blaster (sólo PSP)
- Space Fury (sólo PSP)
- Eliminator (sólo PSP)

SEGA MEGA DRIVE COLLECTION

SEGA RECOPILA ALGUNOS DE LOS HÉROES MÁS MEMORABLES DE LOS 16 BITS

PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES

EN PLENA FIEBRE DE RECOPILATORIOS, SEGA SE DESMARCA DE LA COMPETENCIA TIRANDO A FONDO DE SU CATÁLOGO

Independientemente de la opinión acerca de si las nuevas versiones de los clásicos de siempre de **Sega**, *Sonic* en cabeza, puedan ser mejores o peores, desde luego no se les puede acusar de que anden exhumando su catálogo de antaño con el descaro y escaso respeto por sus raíces que exhiben otros nombres propios de la industria. Esta es la primera recopilación de leyendas de la compañía no centrada en un solo personaje (sí, estamos pensando de nuevo en *Sonic*) y, desde luego, se lo han trabajado a fondo. Un elevado porcentaje de la selección son clásicos indiscutibles: dos entregas de *Sonic*, los tres *Golden Axe*, un par de secuelas de *Shinobi*, *Super Thunder Blade*, el superventas *Columns*, *Alex Kidd In The Enchanted Castle*, nada menos que tres entregas de *Phantasy Star* y el discutible pero muy popular *Ecco The Dolphin* más sus dos secuelas. Son horas de diversión sencilla y directa, replicadas con un respeto exquisito hacia el tosco encanto de la MegaDrive, la consola de 16 *bits* de **Sega**. Incluso hay sitio para las rarezas más o menos oficiales de la máquina: el extraordinario *Comix Zone* y el extravagante *Bonanza Bros.*, tan divertido como siempre en su modo para dos jugadores. La recopilación ofrece la posibilidad en **PSP**, por supuesto, de jugar *ad hoc* entre dos usuarios (lo que sin duda potencia el atractivo de títulos como *Golden Axe*, *Virtua Fighter* o *Altered Beast*), y la típica batería de extras ha sido cuidada al máximo: entrevistas con desarrolladores y productores de MegaDrive de Estados Unidos y Japón, tráilers de versiones de estos juegos para las consolas de nueva generación, conversaciones con editores de revistas y profesionales del sector que desvelan cuáles eran sus juegos favoritos en los noventa y escaneos de *flyers*, anuncios, publicidad impresa y muchos otros objetos de coleccionista, imprescindibles no sólo para los fanáticos de la compañía, sino para cualquier fan mínimamente interesado en la historia del videojuego.

CLAVES



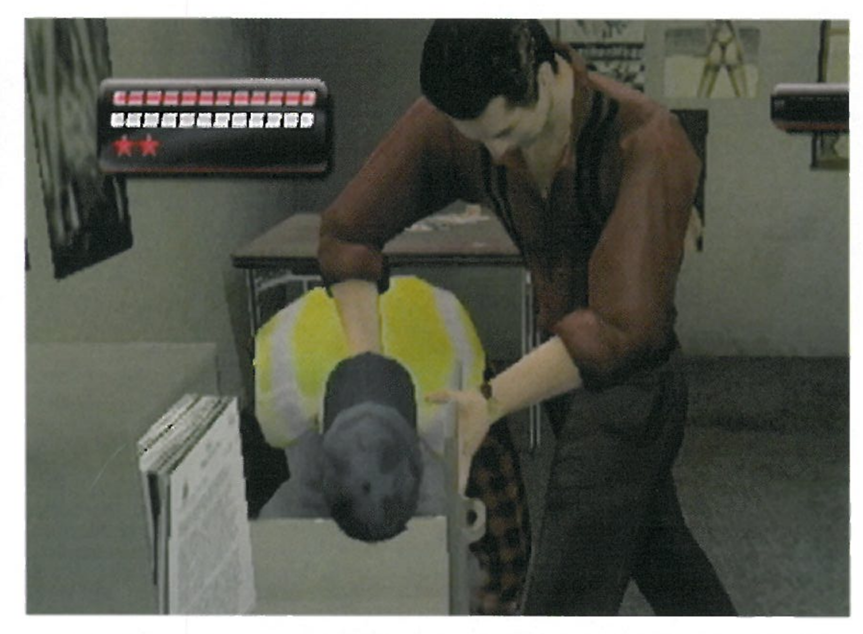
1. A diferencia de otras recopilaciones de clásicos, Sega MegaDrive Collection es perfectamente jugable hoy día. La dificultad es dura (los Shinobi siguen siendo un infierno), pero no tan rancia como pasa en los juegos de los ochenta.

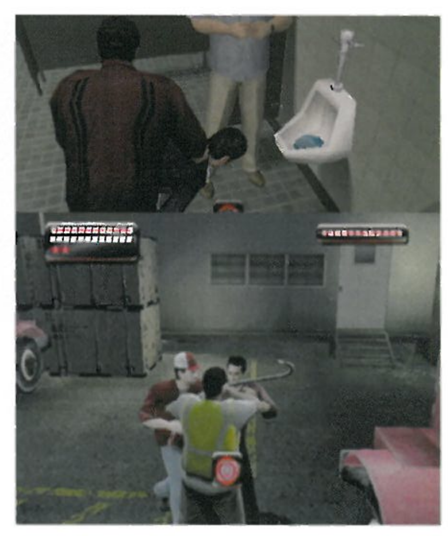
2. El experto Phil Theobald asegura uno de los mejores extras de la recopilación: para cada uno de los juegos ofrece trucos y jugosas anécdotas sobre el desarrollo de los títulos.





COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **7 STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **NOVIEMBRE 2006**





ULTRAVIOLENCIA > Porque un buen mafioso no se anda con tonterías: obliga a tus enemigos a «interactuar» con su entorno.





LOS SOPRANO

MÁS MAFIA PARA TU PS2

Aunque en España no goce de tanta popularidad como en Estados Unidos, la serie de *Los Soprano* también cuenta con su legión de *fans* en nuestro país. Por si no te encuentras entre ellos, te diremos que en ella se narran las venturas y desventuras de una familia de mafiosos residentes en Nueva Jersey. El juego te pondrá en la piel de Joey LaRocca, hijo bastardo de «Big Pussy» Bonpensiero y, como tal, deberás servir al tito Tony, Tony Soprano. El argumento del título ha sido desarrollado en colaboración con el creador de la serie, David Chase, y en él encontrarás a otros personajes conocidos como Paulie, Silvio, Christopher o Vito. ***Los Soprano*** cuenta con las voces del reparto original, aunque es poco probable que llegue doblado en nuestro idioma. En la banda sonora encontrarás temas de *Slipknot, Motley Crüe, Goldfrapp* o los irreverentes *Peaches*. Por otro lado, se han recreado escenarios tan representativos de la serie como el salón de *strip-tease Bada Bing!*, el restaurante *Nuovo Vesubio* o la carnicería *Satrial's*, además de otros lugares de la sexta temporada, la última en estrenarse en el canal norteamericano HBO. Tus misiones y la manera de llevarlas a cabo serán las que se esperan de un mafioso. Y dispondrás de pistolas, armas improvisadas y la (manida) posibilidad de responder de forma agresiva, amable o neutral rebautizada como «Intimidación Verbal Dinámica». La verdad es que, lo que hemos podido ver hasta ahora, nos ha recordado demasiado a casos como el de *Reservoir Dogs*: una licencia de un producto aclamado por la crítica y público y de enormes posibilidades lúdicas, pero que a la hora de la verdad no termina de convencernos del todo.

PRIMERA IMPRESIÓN



SUPERNENA

A FALTA DE VER LA VERSIÓN FINAL, NO NOS CONVENCE LA PROPUESTA DE LOS CREADORES DEL JUEGO DE LOS 4 FANTÁSTICOS.

CLAVES



1 El juego incluye los escenarios más conocidos de la serie y algunos de sus personajes poseen la misma voz que tienen en versión original.

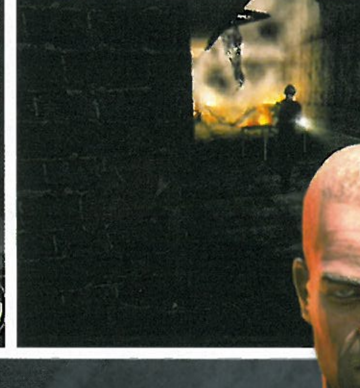
2 Las conversaciones se basan en un sistema de «Interacción Verbal Dinámica», que consiste en elegir en tiempo real el tono de la respuesta que quieras dar. La reacción de tu interlocutor variará dependiendo del nivel de coerción.



Videojuego
disponible
24 noviembre
2006
eragon
Culmina la leyenda de los Jinetes de Dragones
Destruye a tus enemigos en un intenso sistema de combate, con forcejeos, combos y ataques de magia devastadores.
Lucha como Eragon junto a tu poderosa dragona Saphira o montado sobre ella.
Combina fuerzas con Brom o Murtagh en cualquier momento del juego a través del modo cooperativo para 2 jugadores.
Estreno en cines
15 diciembre 2006
eragongame.com
¡Descárgatelo en tu Movistar!
envía ERAGON al 404
o entra en emoción>videojuegos
20th Century Fox
PlayStation.2
PSP
PC DVD ROM
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
12+
16+
Precio de la descarga: 4 euros. Coste de navegación emocion: 0.50euros por conexión de 10 minutos. Imp. ind. no inlcuidos. Envio y recepcional 404 gratuitos. Eragon™ & ©2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Twentieth Century Fox, Eragon y sus logos asociados son marca y/o marcas registradas de Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox Mobile Entertainment es una marca registrada de Twentieth Century Fox Film Corporation.







SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

PS2



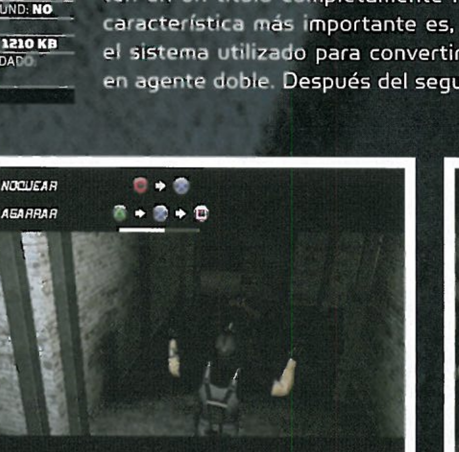
COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **UBISOFT**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **ESPIONAJE TÁCTICO**
JUGADORES: **1-6**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **1210 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €**
www.splintercell.com

EN LOS LÍMITES DEL BIEN Y DEL MAL

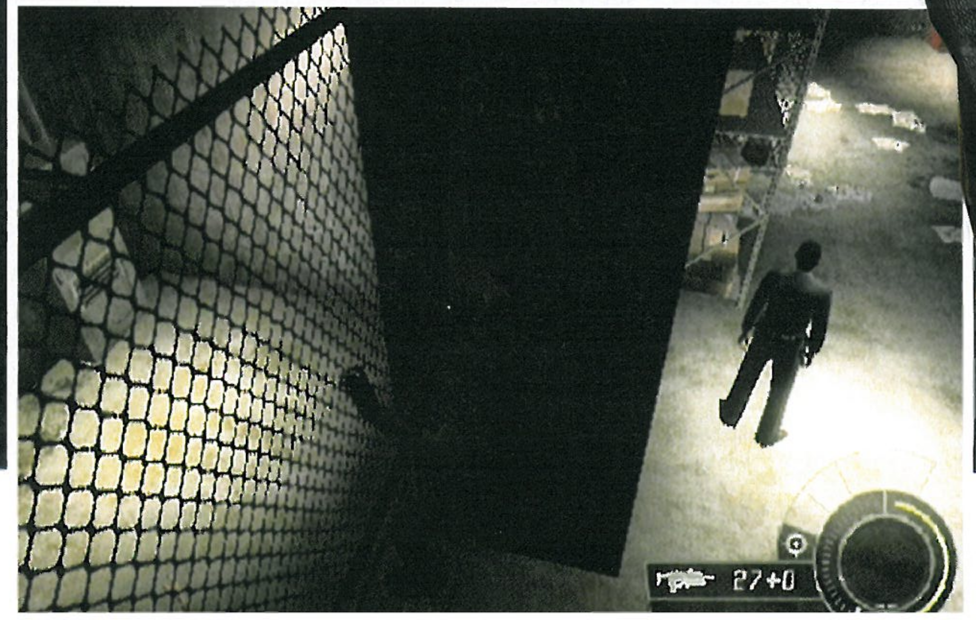
POR **DOC**

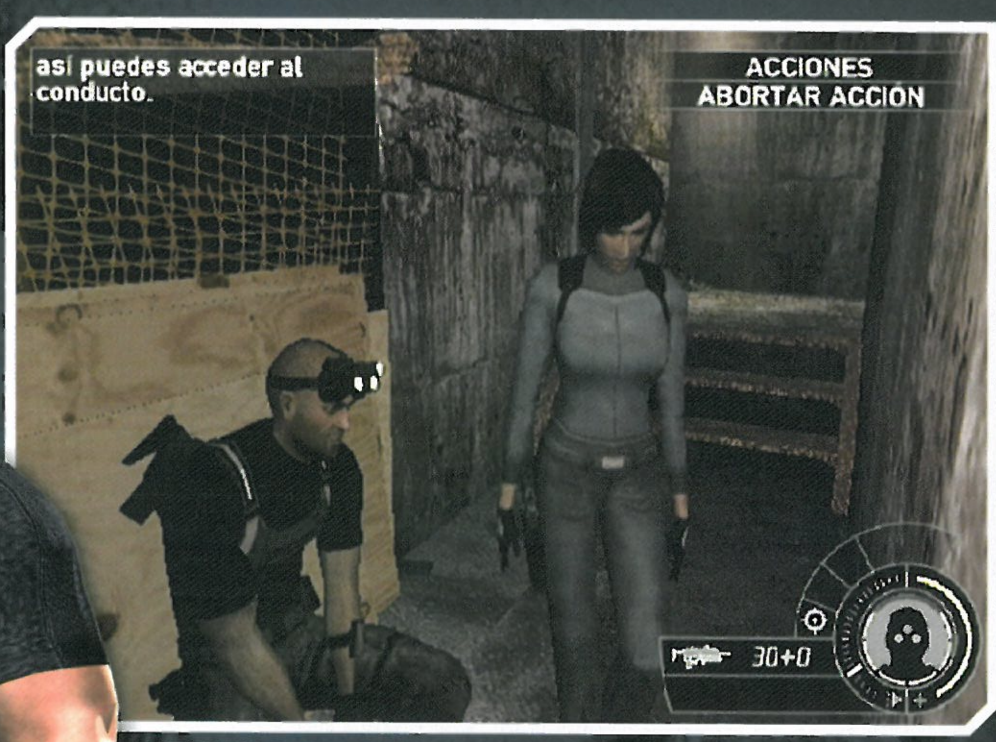


Desde la última genialidad de Kojima en la saga *Metal Gear* no habíamos visto novedades tan significativas en el género del espionaje táctico como las que presenta ***Double Agent***. Y es que, aunque el nuevo *Splinter Cell* sigue conservando esa iluminación, continúa obligando al jugador a mantenerse en todo momento en la sombra y plantea novedades en su desarrollo que lo convierten en un título completamente nuevo. La característica más importante es, sin duda, el sistema utilizado para convertir a Fisher en agente doble. Después del segundo nivel del juego serás reclutados por el Ejército de John Brown, un grupo terrorista a nivel internacional. A partir de ahí se te plantearán todo tipo de decisiones y objetivos secundarios que tendrán repercusión en los dos bandos, la NSA y el EJB; una barra de confianza te orientará a la hora de decidirte. Puede que, en determinados momentos del juego, te convenga acabar con un personaje para hacer feliz a Emile Dufraisne (el cabecilla del EJB), pero Lambert estará ahí para recordarte que ese mismo personaje es vital para la Agencia, ya que aún tiene que testificar. Además, durante tu estancia en el cuartel general del Ejército de John Brown, será necesario reunir todo tipo de información y preparar el terreno a la NSA, haciéndote con huellas dactilares, pinchando sus comuni-



IN FRAGANTI > Si uno de los terroristas te pilla fisgoneando por el cuartel general, sólo podrás librarte si realizas una determinada combinación de botones.





COOPERACIÓN > En muchas ocasiones, durante el modo Historia, tendrás que realizar acciones cooperativas con otros personajes.

caciones, *hackeando* los servidores terroristas... Junto a la libertad de elección en el desarrollo de las misiones encontrarás acción sin límites, ya que será fácil hallar dos o tres maneras de llegar a un mismo punto o de completar un objetivo. Ahora ya no es «en silencio o a saco», sino que puedes actuar por el conducto de ventilación, encontrar el código para abrir una puerta, o bien forzarla, etc. El modo Historia, además de plantear un verdadero desafío a los más expertos en el espionaje virtual (podríamos decir que éste es el *Splinter Cell* más difícil de todos), incluye una buena cantidad de elementos sacados del modo cooperativo, ya que en algunas de las misiones irás acompañado por otro personaje. Y si lo que quieres es un modo cooperativo real, ***Double Agent*** también lo tiene, así como un modo multijugador On-line compuesto por seis diferentes mapas y varias modalidades como *Hackeo*, Supervivencia o *Blitz*. Técnicamente, **PS2** muestra que la nueva generación pide paso; no es que el título tenga malos gráficos, ni mucho menos, pero el hecho de haber visto esta versión en un *hardware* más potente, le quita méritos al SC para 128 *bits*. Y no es porque no los tenga, ya que **UbiSoft** sigue mejorando su impecable sistema de iluminación con cada nuevo *Splinter Cell* que lanza. Su *frame rate* no es excesivamente alto, pero los entornos están repletos de detalle, el motor físico es muy real y algunos efectos gráficos, como la deformación >

LA ALTERNATIVA



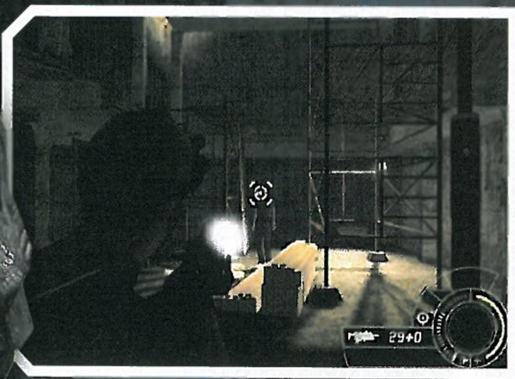
METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Mayor exponente del género del espionaje táctico y entrega más completa de la saga. Si no lo tienes, ¿a qué esperas?.

AGENTE DOBLE

Cada una de las misiones planteará diferentes objetivos secundarios que te harán ganar puntos con el EJB o con la NSA. Una barra te mostrará cuál de las dos organizaciones confía más en ti. Tendrás que tener muy en cuenta este nivel de confianza para que los terroristas no descubran que eres un topo y para mantenerte como un auténtico agente de la NSA.







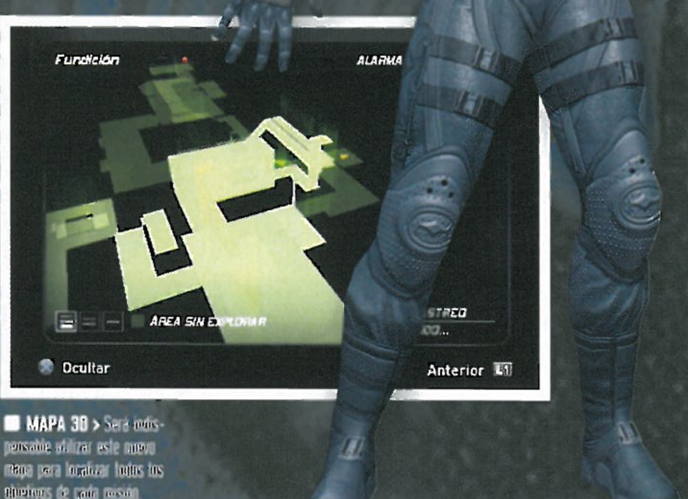


POSIBILIDADES > A través de un sencillo control podrás hacer que Fisher dispare, golpee (de forma letal y no letal), ayude a otros personajes, que se pegue a la pared, que salte o se agache...

por efecto del calor, no han sido recreados con tanto realismo en ningún otro título para **PS2**. Eso sí, aunque ***Double Agent*** nos parece el mejor de la saga, es difícil pasar por alto algunos problemas que presenta el juego, como la dificultad para colocar la cámara de una forma correcta o la estupidez de algunos personajes que acompañan a Sam Fisher (algo que, unido al precario sistema de detección poligonal que presenta en ocasiones, puede llegar a dejarte atrapado en un pasillo sin salida). De todas formas, las novedades que muestra en lo que respecta a su planteamiento global (agente doble, libertad de acción...) y en todo lo que concierne a las posibilidades de Fisher (nuevos artilugios y armas, nuevos movimientos, etc.), son suficientes para hacerte olvidar cualquiera de sus pequeños fallos y reafirmarnos en nuestra opinión sobre el juego de **UbiSoft**: ***Double Agent*** es, sin duda, el mejor y más original *Splinter Cell*.







MAPA 3D > Será indispensable utilizar este nuevo mapa para localizar todos los objetivos de cada misión.

MODO MULTI-JUGADOR

Splinter Cell Double Agent ofrece una opción para poder jugar On-line y Off-line en partidas de tres contra tres a lo largo de seis diferentes mapeados.







SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

18+

\+ El sistema para equilibrar la confianza entre el grupo terrorista y la National Security Agency.

\- Si no estás acostumbrado a este tipo de juegos, su dificultad puede llegar a desesperarte. Su frame rate no es muy estable.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

	GRÁFICOS> UbiSoft ha mejorado el sistema de iluminación con respecto a Chaos Theory, pero se ha dejado algún fotograma por el camino.	8.5
	**SONIDO>** Double Agent hace gala de las ya conocidas voces en castellano de calidad de Lambert y Fisher. Su BGM es dinámica.	9.3
	**JUGABILIDAD>** El control es muy similar al de Chaos Theory, pero las novedades en su planteamiento (agente doble) son espectaculares.	9.1
	**DURACIÓN>** Junto a una dificultad que no habíamos experimentado en ningún SC, encontrarás modo cooperativo y multijugador On-line.	8.2

CONCLUSIÓN> Double Agent deja entrever que hay mucho más en el tintero de UbiSoft de lo que es capaz de mostrar PS2. Su desarrollo le convierte en el mejor SC hasta la fecha.


8.8

PSP

COMPAÑÍA: **SONY C. E.**
DESARROLLADOR: **GUERRILLA**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SHOOTER**
JUGADORES: **1-6**
ON-LINE: **SÍ (2007)**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **128 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99€**
www.killzone.com/

PlayStation 2 BRONCE

KILLZONE LIBERATION

ACCIÓN DESDE UNA NUEVA PERSPECTIVA

POR **DOC**

Si estuviera en nuestra mano darle una vuelta de tuerca al desarrollo del primer *KillZone* para adaptarlo a un sistema portátil como **PSP**, difícilmente habríamos dado con la fórmula utilizada finalmente por **Guerrilla**. Y es que, antes de jugar una sola partida, parece imposible que un *shooter* en tercera persona y con perspectiva aérea-isométrica como ***Liberation*** pueda conservar el espíritu adictivo y espectacular del *KillZone* original, pero los programadores demuestran, una vez más, que los gráficos no tienen por qué estar reñidos con la jugabilidad. No echarás en falta calidad en ninguno de los dos apartados; por un lado, aunque el motor gráfico no puede compararse al del título para **PS2** debido a la nueva perspectiva utilizada, **Guerrilla** ha mezclado un planteamiento bidimensional con un entorno poligonal de gran solidez y aspecto realista. Su *engine* carece de una característica o efecto «puntual» que lo haga especial... hasta que nos damos cuenta de que todo, en general, posee una imagen inmejorable, desde su amplio y detallado entorno hasta las animaciones y los efectos visuales como las explosiones o el humo volumétrico, pasando, al igual que en la primera versión del juego para **PS2**, por una auténtica ambientación que te mete de lleno en medio de una futurista guerra. Como hemos mencionado, a pesar de su tridimensionalidad visual,





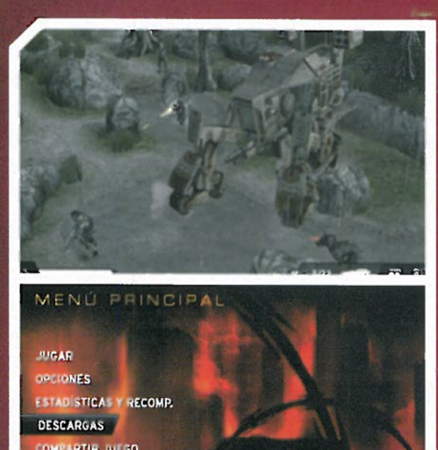
■ **MULTIJUGADOR >** Enfréntate a tus amigos a través de un completísimo modo multijugador dividido en cuatro vertientes: Muerte Súbita, Muerte Súbita por Equipos, Asalto y Capturar Bandera. Si ya has demostrado ser el mejor en los siete escenarios multijugador disponibles, Guerrilla ha asegurado que durante el primer trimestre del próximo año podrás descargar una actualización para el título que permite el juego multijugador a través de infraestructura, para enfrentarte a cualquier jugador de toda Europa.

EXTRAS VARIADOS

Junto al modo Historia encontrarás el modo Desafío, que te permitirá conseguir, dependiendo de tu habilidad, diferentes tipos de armamento para el modo de un jugador y nuevas habilidades, como la de llevar más granadas o más munición.



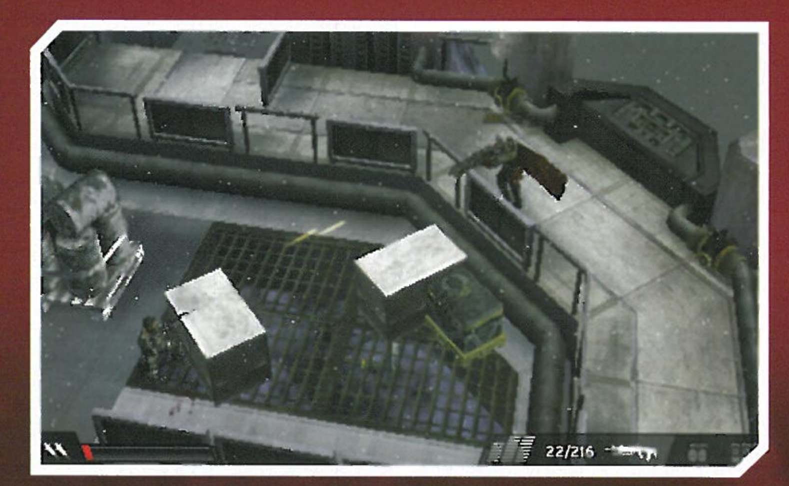
Liberation es básicamente un juego 2D. **Guerrilla** ha explotado los mejores recursos de las generaciones de 8 y 16 *bits* para ofrecerte una experiencia jugable a la que, últimamente, no estamos muy acostumbrados. Pese a su perspectiva isométrica, ***Liberation*** ofrece al jugador una experiencia de auténtico *shooter*: tendrás a tu disposición una gran cantidad de armas, cada una de ellas con su cadencia, potencia de fuego y alcance; podrás hacer uso de varios vehículos, granadas de mano, granadas de humo y minas; deberás planear cada acción de manera estratégica para no acabar abatido por los *Helghast* y hasta tendrás que dar órdenes, de forma muy sencilla, a un compañero de equipo que te acompañará en algunas misiones. El simple control del juego te permitirá agacharte y apuntar, rodar por el suelo para evitar ser alcanzado, accionar todo tipo de interruptores, atacar a los enemigos cuerpo a cuerpo (que, dependiendo del personaje, puede no ser una buena idea) y hasta moverte en cualquier sentido mientras mantienes tu arma apuntando en una única dirección. La protagonista de su jugabilidad es, sin duda, la curva de dificultad. Los desarrolladores han estudiado el diseño de los escenarios y cada uno de los objetivos del juego para obligar al jugador a esforzarse cada vez más, a repetir las zonas más complicadas las veces que sean necesarias hasta encontrar la rutina perfecta, aprovechar cada granada, cada cargador... En resumen, ***Liberation*** es un título de la vieja escuela, difícil en su justa medida: no esperes una visita guiada por las bases *Helghast* y no te des por ven- »



■ **LIBERATION EN RED >** Junto a la posibilidad de subir tus logros a la web del juego, durante el segundo trimestre de 2007 podrás ampliar la experiencia KillZone con una nueva misión compuesta por cuatro capítulos, nuevos mapas multijugador y nuevos desafíos.





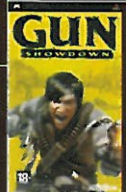


JEFES FINALES > Al final de cada capítulo te esperan complicados jefes de fase que, como en los títulos clásicos, ejecutarán varias rutinas que tendrás que aprenderte de memoria para salir victorioso. En la pantalla, una escena de la batalla final.

LA ALTERNATIVA



GUN SHOWDOWN



Si prefieres un shooter con una perspectiva algo más subjetiva y una vista en tercera persona «cercana», la acción del título de Neversoft te encantará.





cido si tienes que volver por tercera o cuarta vez al último *checkpoint*. Y si no te ves capaz de llegar al siguiente punto de control, siempre puedes recurrir al clásico lema «sólo no puedes, con amigos sí» y jugar a través de Wi-Fi en el modo cooperativo que incluye el título de **Guerrilla**. El mencionado cooperativo y el modo Historia, que supuestamente ofrece de dos a tres horas de juego (en la práctica, tendrás que multiplicar las horas varias veces dependiendo de tu habilidad en el juego), se unen a otros modos como el Desafío y el multijugador para ofrecer una experiencia inigualable en un sistema como **PSP** y una vida útil por encima de lo normal, sobre todo teniendo en cuenta el género al que pertenece ***Liberation***. En el modo Desafío tendrás que superar infinidad de pruebas, divididas entre los cuatro capítulos del juego, que te obligarán a defender una base de los *Helghast*, a encontrar un determinado número de objetos ocultos en cajas, a plantar diferentes explosivos en un tiempo determinado, etc. Dependiendo de tu habilidad, serás obsequiado con tres diferentes medallas y te servirán para desbloquear una buena cantidad de extras para el modo Historia. **Guerrilla** ha cubierto todos los flancos con ***Liberation***, y por si fuera poco con todos los modos para un jugador y *multiplayer*, el juego incluye la posibilidad de enviar tres diferentes *demos* a otra consola a través de la opción Compartir Juego e incluso de descargar una nueva campaña, mapas multijugador y desafíos (disponible todo a partir de 2007).



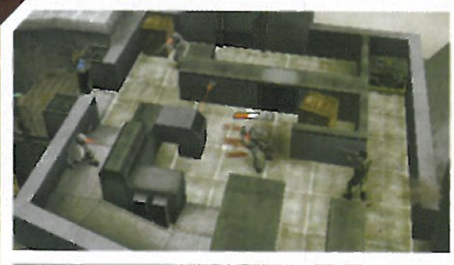
ROMPAN FILAS > En algunas misiones del juego serás ayudado por otro miembro de los ISA, al que podrás dar toda clase de órdenes del modo más simple e intuitivo que hemos visto en un juego.

MODO COOPERATIVO

Únete a un amigo que también tenga KillZone: Liberation y podrás completar cualquier nivel (ya jugado en una de las dos consolas) en modo cooperativo. La inteligencia artificial y la resistencia de los enemigos aumentará. La experiencia es inigualable.









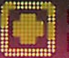




VEHÍCULOS > A lo largo del modo Historia, Templar podrá hacer uso de diferentes vehículos. Entre ellos encontrarás vehículos grandes y bien armados como la lancha motora o un devastador carro blindado, pero sin duda alguna, el más divertido de manejar es el Jet-Pack, que estará disponible sólo en uno de los niveles del modo Historia.

KILLZONE: LIBERATION





Guerrilla ha sabido plasmar en un shooter isométrico la intensidad y jugabilidad del KillZone de PS2.

Si no tienes paciencia suficiente para repetir varias veces lo mismo desde un checkpoint, olvídate de KillZone: Liberation.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS > Los entornos tridimensionales del juego son increíblemente sólidos y los efectos de una guerra están muy bien representados. **9.0**

SONIDO > Tanto su banda sonora como efectos de sonido son similares a los del primer KillZone. Las voces están en castellano. **8.9**



JUGABILIDAD > Guerrilla ha optado por un desarrollo clásico isométrico sin escatimar en posibilidades. Su curva de dificultad es perfecta. **8.9**



DURACIÓN > Modo Historia, multijugador, cooperativo... y para el año que viene, nueva campaña, más desafíos y nuevos mapas. **9.2**

CONCLUSIÓN > Buenos gráficos, dificultad y desarrollo de la vieja escuela, además de poseer la esencia y espíritu del primer KillZone hacen de Liberation un título de compra obligada.



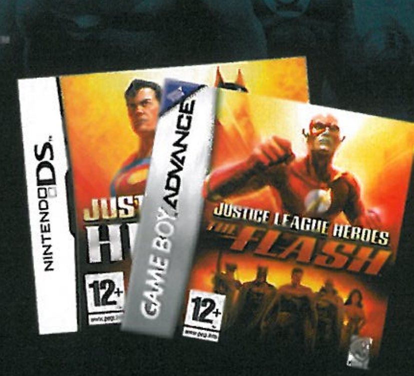


LA LIGA DE LA JUSTICIA
HÉROES



ÚNETE A ELLOS ESTE OTOÑO

JUSTICELEAGUEHEROES.COM









developed by snowblind studios

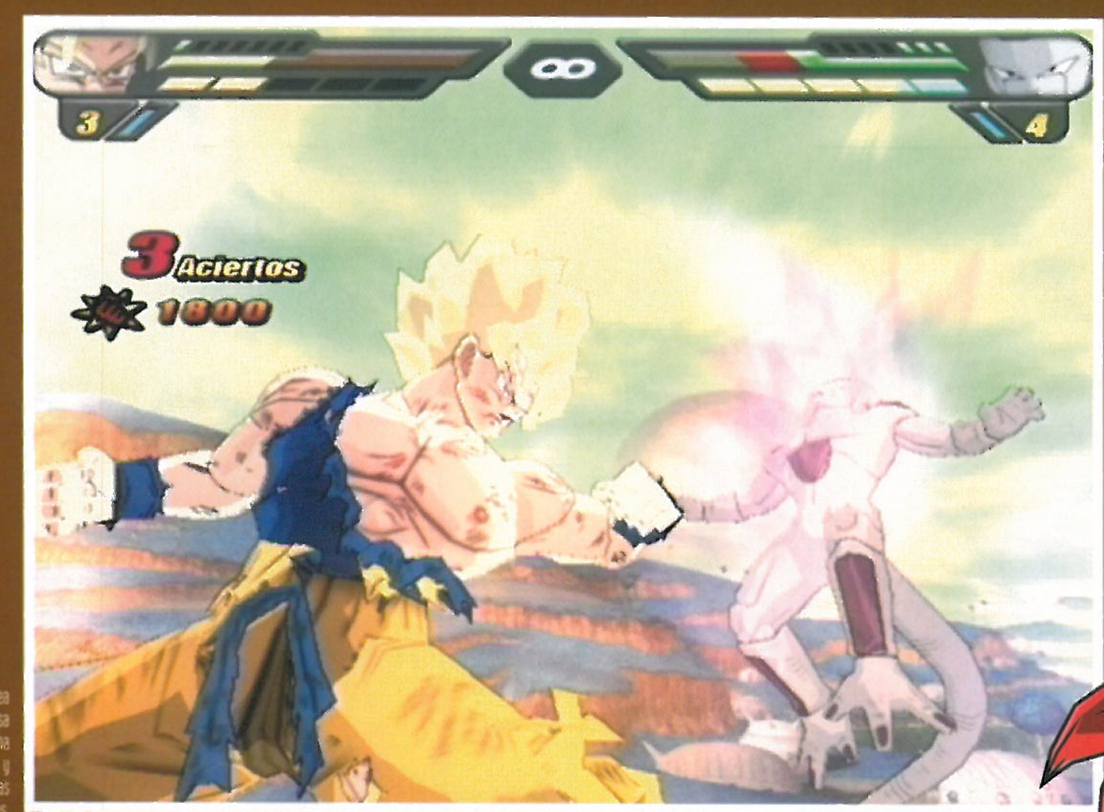




PS2



COMPAÑÍA: **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR: **SPIKE**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **LUCHA 3D**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS/JAPONÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **74 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
http://www.dbz-videogames.com



GRÁFICOS > En la misma línea que la primera entrega, DBZ: BT2 usa el mismo motor gráfico, con alguna pequeña mejora. Se han trabajado y perfeccionado algunos detalles como las auras de los personajes o los escenarios.

DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI 2
GOKU Y CÍA. MEJOR ACOMPAÑADOS QUE NUNCA

POR **CRONO**



Seguro que sois pocos los que no habréis visto alguna vez algún fragmento de la serie, *merchandising* o referencias a esta enorme saga. Y es que desde que allá por 1995, Akira Toriyama diera por finalizada la serie, no han parado de salir productos derivados de todo tipo. Infinidad de juegos, *OVAs* con historias paralelas e incluso *Dragon Ball GT* (la continuación de la serie después de unos cuantos años) que fue llevada a cabo de forma independiente por el estudio de TV que se encargó del resto de la serie bajo estrecha supervisión de Toriyama. De entre todo el material surgido a raíz de *Dragon Ball*, la franquicia *Budokai* es una de las que más éxito ha tenido. *Tenkaichi* ya contaba con un importante plantel de personajes y un estilo de juego que reproducía de forma asombrosa los combates vistos en la televisión. *Tenkaichi 2* viene dispuesto a superar con creces todo esto, ya que **Atari** ha tomado buena nota de las peticiones populares solventando muchos de los pequeños detalles que empañaron la primera parte. Lo primero que sorprende es el renovado modo Historia. A modo de RPG podrás moverte por un mapeado en busca de un combate o de otros eventos con el fin de ganar experiencia y subir de nivel a tu personaje. Este modo abarca todo *Dragon Ball Z*, *GT* y los *OVAs* de ambas sagas, además de incluir los «Qué pasaría si...» (capítulos inéditos que cuentan qué hubiera pasado si, por ejemplo, Célula hubiera vencido a Son Gohan), sumando un total de 22 capítulos repletos de combates. Batallas que ahora se desarrollan en escenarios mucho más detallados y hasta con el doble de extensión. También han ganado en interactividad, ya que podrás destrozar casi la totalidad del escenario a base de ataques de energía o de lanzar a tu rival contra cualquier elemento. Verás rocas que se destrozan o el suelo

«TOQUES RPG»

Una de las novedades del modo Historia es la inclusión de un mapa similar al visto en Budokai 3, por el que podrás moverte libremente en busca de combates y otros elementos. Los personajes ganarán experiencia y subirán de nivel, mejorando sus habilidades.











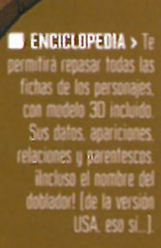




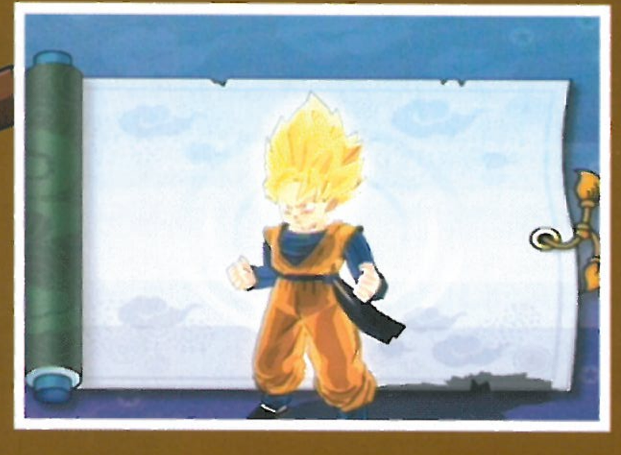




PERSONAJES > El plantel de protagonistas es, si cabe, aún más extenso que en la anterior entrega. Un total de 62 personajes y más de 100 transformaciones abarcan todo Dragon Ball Z, Dragon Ball GT y los Ovas de ambas sagas. Veremos debutar a personajes como Turles o el abuelo Gohan y de otros más comunes tendremos disponibles todas sus transformaciones. Por ejemplo, están todas las versiones «mono» que se han visto en la saga.



ENCICLOPEDIA > Te permitirá repasar todas las fichas de los personajes, con modelo 3D incluido. Sus datos, apariciones, relaciones y parentescos. ¡Incluso el nombre del doblador! (de la versión USA, eso sí...).



abriéndose bajo los pies de los personajes. Y es que, tal y como sucedía en la serie, los combates no se limitan a enfrentamientos de uno contra uno. Gracias a la inclusión del modo *Tag* podrás meter hasta 6 personajes en un solo combate, alternar entre ellos en cualquier momento y conseguir así, si cabe, más fidelidad en las peleas. Otro detalle a tener en cuenta es la importante mejora del movimiento de la cámara, mucho más preciso, evitando los incómodos ángulos muertos y bruscos giros de la primera parte. El sistema de juego se mantiene intacto. Simple pero efectivo, pudiendo realizar la mayoría de los movimientos con apenas dos botones. El número de personajes y sus transformaciones disponibles también aumentan de forma considerable. Verás a personajes de la serie como el abuelo Gohan, Turles o Tapión, por citar algunos, hasta ahora inéditos en un videojuego de *Dragon Ball*. ¡Pero no todo es modo Historia! El título cuenta además con los clásicos modos para dos jugadores, Torneo, con otros muchos desafíos para que tengas juego para rato. Una enciclopedia cubre todos los capítulos y personajes, cada uno con su respectiva ficha, foto y modelo en 3D. Es una pena que tanto en la versión para EE.UU. como en la europea se haya sustituido la banda sonora que pudimos escuchar en la serie por unas melodías ratoneras que dejan bastante que desear. Por suerte, la opción de poder escuchar el doblaje original en japonés y los conseguidos sonidos FX característicos de auras y *kame-hames* equilibran el apartado sonoro y consiguen que te metas de lleno en los combates. En definitiva, un título excelente a nivel técnico, con unos gráficos notables y una gran jugabilidad que no dejará indiferente a nadie.

Para los *fans* de *Dragon Ball*, ***Tenkaichi 2*** es una compra obligada; y si no lo eres, pero disfrutas de los buenos juegos de lucha, no deberías dejar pasar la oportunidad de probarlo.

D.B. Z BUDOKAI TENKAICHI 2 — 12+


La ingente cantidad de personajes a elegir y el extenso periodo de Dragon Ball que abarca el modo Historia.


En la versión japonesa del juego se puede disfrutar de la banda sonora original de la serie de televisión.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS> En la misma línea que la primera parte. Se han mejorado algunos pequeños detalles y se han trabajado más los escenarios. **9.2**

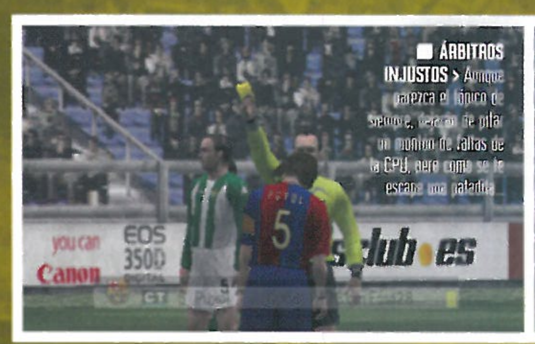

SONIDO> La BSO ha sido sustituida por música machacona. Por suerte, las voces en japonés y los sonidos FX originales lo equilibran. **8.5**


JUGABILIDAD> Ha mejorado notablemente el movimiento de la cámara. Ya no te dejará vendido en los peores momentos. **9.0**


DURACIÓN> Dragon Ball Z, Dragon Ball GT, los OVAs de ambas sagas y los «Qué pasaría si...». Tendrás que echarle infinidad de horas. **9.5**

CONCLUSIÓN> Una auténtica delicia para los fans de Dragon Ball. Podrás revivir los mejores momentos de la serie o jugar con personajes inéditos hasta la fecha en un juego de DBZ.

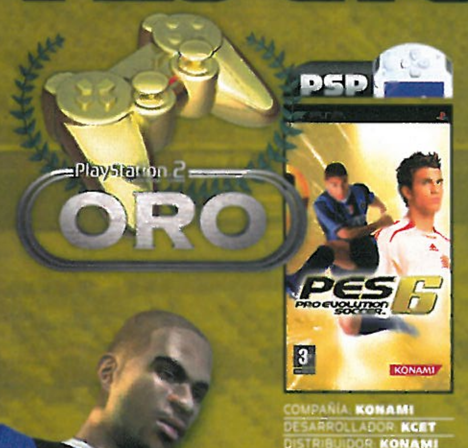



■ **ÁRBITROS INJUSTOS >** Aunque parezca el tópico de siempre, dejarán de pitar un montón de faltas de la CPU, pero como se te escape una patada...





PRO EVOLUTION SOCCER 6



COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KCET**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-2 AD HOC**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **1280 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.pesclub.es/

ABRAN PASO AL NUEVO MONARCA

POR **DE LÚCAR**

Una de las grandes culpables del espectacular éxito en ventas de *PES5* el año pasado fue, sin duda, la notable y esperadísima versión para **PSP**. Como pasara también en **PS2**, *PES* lideró las ventas durante muchos meses y permaneció entre los más vendidos hasta hace muy poco tiempo. Viene al caso recordar estos datos por una simple razón, porque *PES5* era muy, muy inferior a este extraordinario ***Pro Evolution Soccer 6***.

Para empezar a explicar la total superioridad de ***PES6*** sólo hay que refrescaros la memoria sobre la dureza y dificultad de *PES5*. Como recordarás, marcar un gol era algo digno de celebración y ganar un partido por más de dos tantos algo absolutamente heroico. ***Pro Evolution Soccer 6*** es otra historia y se pueden jugar varios partidos seguidos sin tener que meter después las manos en hielo. Es tan jugable como la versión de **PS2** e incluso creemos que un poco más rápida y con el ritmo perfecto para una portátil.

El control de los jugadores es más efectivo, mucho más suave, y los pases y disparos ahora son bastante más sencillos de ejecutar y dirigir. Esa mejora en el manejo, a diferencia de otros títulos, no hace de ***PES6*** un juego mecánico y casi automático. Como es tradición, hay que trabajar las jugadas, tocar el balón y crear espacios para tener alguna opción de marcar. Robar el balón, un suplicio en **PS2**, aquí lo es un poco menos pero


■ **NUEVOS REMATES >** Aunque no es el caso de esta imagen, que este sí lo habíamos visto, en esta entrega podrás meter goles de espuela y otras virguerías por el estilo.







LA ALTERNATIVA

FIFA 07



Aunque sean rivales y distintas las concepciones de ambos, sigue siendo la mejor alternativa, y más si no te convence PES6 y buscas algo más sencillo.

















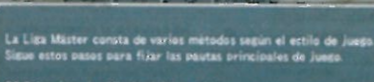
sigue sin ser aquel botón X que nos sacaba de todos los apuros. O te anticipas o estás muerto. Aún así, te aseguro que el nuevo estilo de juego le da mil vueltas al de la anterior entrega. Una cosa es que sea un poco difícil, que eso acaba por ser siempre positivo, y otra que sea como coronar el Everest. Gráficamente, algunos esperábamos una distancia abismal con **PS2**, hay que decir que no desmerece en nada y que tampoco encontrarás ningún tipo de ralentización. La animación, por ejemplo, es uno de los puntos en los que más se ha evolucionado y es de lo mejor que se ha visto en consola. Los choques entre jugadores, los porteros y las caídas ahora son más reales que nunca.

Pero si hay un apartado en que ***Pro Evolution Soccer 6*** ha saltado la banca es en el de los modos de juego al añadir la *Master League* a la oferta de la anterior versión. Es muy parecida en opciones a la de **PlayStation 2**, pero en esta ocasión empezarás en la tercera división y, lógicamente, no contarás con la posibilidad de jugarlo en red. Con este modo más, la Liga, la Copa y el juego inalámbrico, ***Pro Evolution Soccer 6*** es una garantía de entretenimiento casi total.



MASTER LEAGUE

Es la gran novedad de esta entrega y supone multiplicar la jugabilidad y la vida de este juego por dos. Es prácticamente igual que en PS2. Partiendo desde la tercera división, deberás alcanzar la máxima categoría formando un equipo con los fichajes que te permitan obtener tus ganancias. Ojo con el dinerito.







ENTRENAMIENTO > Siempre es bueno ensayar unas faltas, pero en esta versión no tienen el mismo tacto y será necesario volver a recalcular la fuerza.

PRO EVOLUTION SOCCER 6

3+



El nuevo estilo de juego es perfecto para portátil, más manejable y dinámico. Con la Master League duplica su jugabilidad.



No tiene casi importancia pero han sacrificado la locución de PS2 y sólo oirás a los comentaristas en los goles.



PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> Casi tan buenos como los de PS2. Animación perfecta y realismo total. Lo mejor que hemos visto en fútbol para portátil. **9.5**



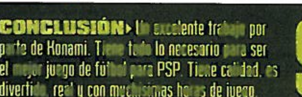
SONIDO> Por motivos de espacio, se han limitado las voces de los locutores a los goles. El sonido de ambiente al menos es muy bueno. **8.5**



JUGABILIDAD> Mucho más jugable que su antecesor. Más manejable, con más ritmo y casi con tantos modos como la versión de PS2. **9.5**



DURACIÓN> Sólo con la inclusión de la Master League ya tendrás juego para rato, pero es que además está el modo inalámbrico. **9.6**



CONCLUSIÓN> Un excelente trabajo por parte de Konami. Tiene todo lo necesario para ser el mejor juego de fútbol para PSP. Tiene calidad, es divertido, real y con muchísimas horas de juego.



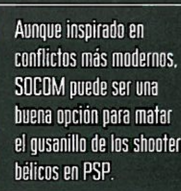
MEDAL OF HONOR HEROES

ESPECIALMENTE PENSADO PARA PSP


POR DE LÚCAR

En estos tiempos en los que la gran mayoría de las compañías optan por el camino fácil de la conversión, pura y dura, de **PS2** a **PSP**, es de agradecer esfuerzos como el que **Electronic Arts** ha hecho con este ***Medal Of Honor Heroes***. Se nota a kilómetros que se trata de un *shooter* pensado sólo y exclusivamente para **PSP**. No lo decimos únicamente porque sean misiones completamente nuevas, aunque protagonizadas por viejos conocidos de la saga en otros capítulos. Aquí, desde los controles, que resuelven las lógicas carencias de la consola con un sólo mando analógico, hasta el diseño de las fases, que tienen unas dimensiones correctas y el grado idóneo de intensidad de la ación, todo en ***MOHH*** ha sido ideado pensado en las peculiaridades de esta portátil. Hay modos de juego que siguen fieles al estilo tradicional de la saga como las Campañas (aún así también con algunos retoques), pero se han potenciado el apartado multijugador, con dos modos distintos y multitud de opciones. Pero como no todo el mundo tiene oportunidad de disfrutar de la modalidad para varios jugadores o del modo On-line, en ***MOHH*** se han inventado el modo Escaramuza, que es lo más parecido que hemos visto al estilo frenético de juego en red... pero con la CPU manejando al resto de enemigos. Es absolutamente electrizante y con un ritmo que sorprenderá a más de uno en las primeras partidas. Lo normal, es no durar ni un minuto.



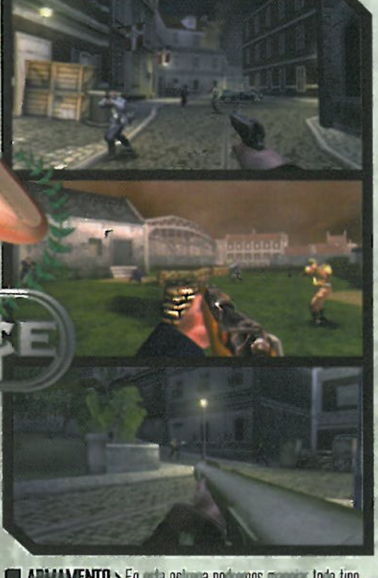


LA ALTERNATIVA

SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

Aunque inspirado en conflictos más modernos, SOCOM puede ser una buena opción para matar el gusanillo de los shooter bélicos en PSP.





ARMAMENTO > En esta entrega podremos manejar todo tipo de armas y tambien tomar las de nuestros enemigos si es necesario



COMPAÑÍA **EA GAMES**
DESARROLLADOR **EAC FUSION**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO **SHOOTER**
JUGADORES **1-32**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA **128 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.es.ea.com

MEDAL OF HONOR HEROES




Hay que aplaudir que se hayan esforzado en crear una edición exclusiva para PSP y no una conversión forzada de PS2.


Al principio, cuesta un poco acostumbrarse al sistema de control ideado para aprovechar las características de PSP.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS> Escenarios con unas dimensiones bastante considerables, ricos en detalles donde todo se mueve bien y sin fallos que se puedan reseñar. **9.0**

SONIDO> Vuelve a estar entre los apartados más cuidados. Los efectos especiales muy logrados y una banda sonora de film bélico. **9.1**


JUGABILIDAD> Las Campañas, interesantes y variadas, el modo Escaramuza, frenético y los dos modos Multijugador, una auténtica locura. **9.3**


DURACIÓN> En su conjunto, debe ser uno de los shooters con más oferta y horas de juego. En modo multijugador podemos tirarnos media vida. **9.3**

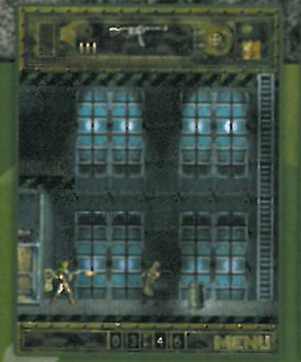
CONCLUSIÓN> Aunque al principio cuesta un poco dominar los controles, el juego va creciendo y mejorando minuto a minuto. Es de lo mejor que se puede encontrar de este género en PSP.

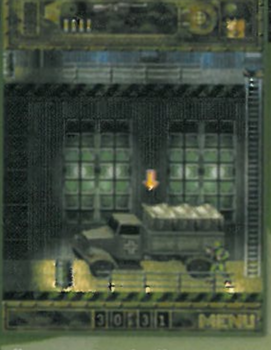

9.2



MEDAL OF HONOR™

EA™





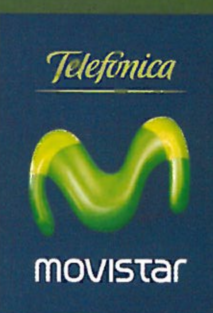


DESCÁRGATELO EN TU MOVISTAR EN:

EMOCIÓN

VIDEOJUEGOS

NOVEDADES



Precio de descarga 4 Euros (impuestos indirectos y tráfico GPRS no incluidos)

NARUTO ULTIMATE NINJA

PS2

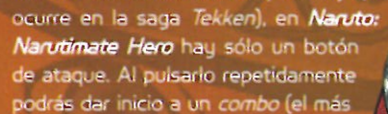


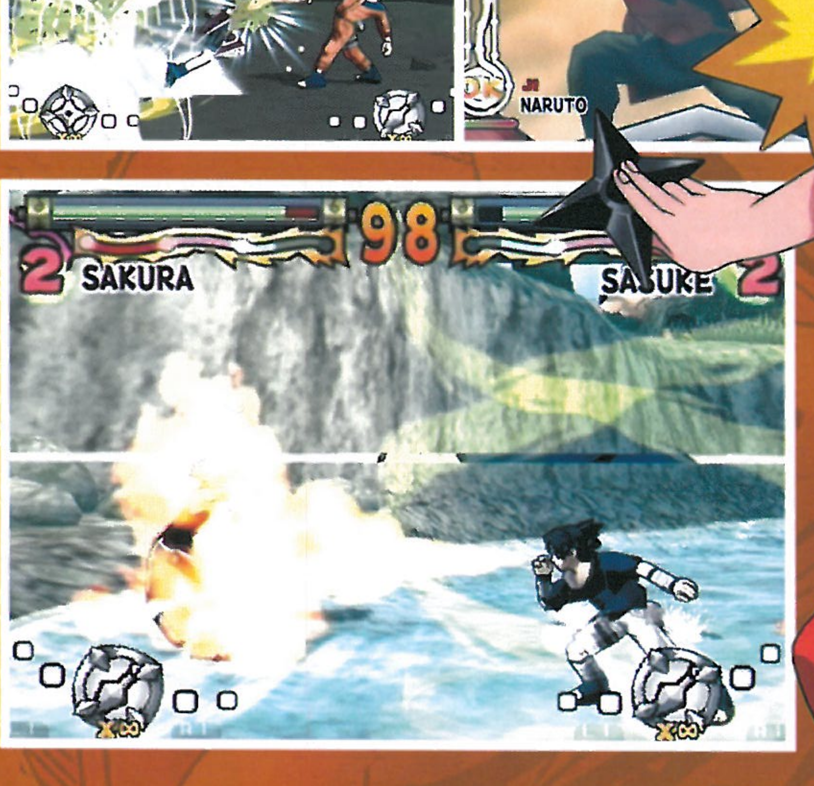
COMPAÑÍA:
BANDAI NAMCO
DESARROLLADOR:
CYBER CONNECT2
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **LUCHA**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **53 KB**
P.V.P. RECOMENDADO:
49,99€
www.es.atari.com

LA MAYOR ESTRELLA DEL ANIME ACTUAL

POR **LAST MONKEY**

Mucho, demasiado hemos tenido que esperar los españoles para disfrutar del mayor fenómeno del manga y el *anime* de los últimos años. Ahora, por fin, la serie de animación que lleva varios años arrasando en Japón y Estados Unidos ha llegado a nuestro país. y **Atari** y **Bandai Namco** han visto la oportunidad perfecta para comercializar aquí un juego del que los usuarios nipones ya disfrutan desde hace tres años. De hecho, se trata de la primera entrega de una saga (conocida como ***Naruto: Narutimate Hero***) que ya va por su tercer capítulo en el país del Sol Naciente. Dada la temática de su material de origen, estaba claro el género al que iba a pertenecer esta producción de **Cyber Connect 2** (los autores de la saga *.hack//*). Naruto es un joven estudiante de una escuela de *ninjas*, al que muchos le han visto como el nuevo Goku por sus semejanzas: alocado, algo ingenuo, de buen corazón y poseedor de un gran poder que él mismo ignora. Junto con su grupo de amigos vivirá mil aventuras mientras se enfrenta a los enemigos más poderosos. Sin embargo, poco tiene que ver este título con la mayoría de juegos de lucha «uno contra uno» a los que estarás acostumbrado. Más bien podría compararse a las dos entregas de *Power Stone* de **Capcom**, que acaban de ser recopiladas en un UMD para la portátil de **Sony**. En lugar de complicadas combinaciones de botones, donde cada uno de ellos corresponde a un tipo de golpe diferente o incluso a una extremidad del personaje (como ocurre en la saga *Tekken*), en ***Naruto: Narutimate Hero*** hay sólo un botón de ataque. Al pulsarlo repetidamente podrás dar inicio a un *combo* (el más



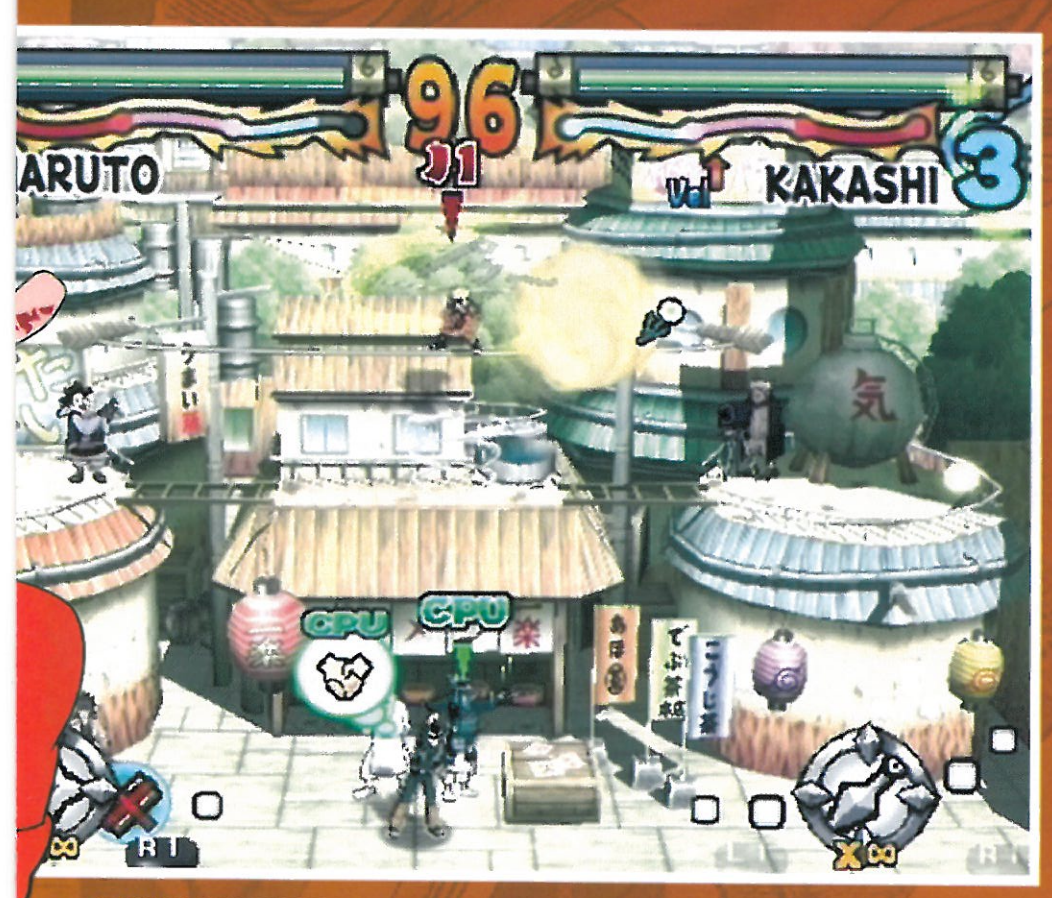






SECUENCIAS ESPECTACULARES > Si logras conectar un golpe a tu oponente cuando tienes el «chakra» ardiendo, dará comienzo una escena donde podrás efectuar los ataques más conocidos de cada personaje, y deberás pulsar los botones adecuados en el momento preciso para tener éxito.

simple de todos), y al combinarlo con las direcciones del *pad* realizarás diferentes movimientos. De hecho, todas las magias (extraídas directamente de lás páginas del manga y de los capítulos de la serie de televisión) se realizan de una forma sencilla e intuitiva. Otro de los botones hace que el personaje salte, algo de vital importancia dadas las grandes dimensiones de los escenarios, y los combatientes pueden moverse por los entornos de una forma totalmente libre. En realidad, cada una de las localizaciones tiene diferentes planos o alturas, y el *zoom* de la cámara se adaptará para seguir a los luchadores en cada momento. Además, podrás encontrar elementos interactivos para intentar inclinar la balanza del enfrentamiento hacia tu lado. Otra maniobra disponible es la de lanzar objetos; contarás con un surtido infinito de los clásicos *shurikens* y con la posibilidad de hacerte con armas mucho más poderosas. Además de la típica barra de vida, cada uno de los personajes cuenta con un medidor de *chakra*, necesario para desencadenar los espectaculares ataques que son norma de la casa en las producciones de **Bandai**. Seguramente, al verlos, a más de un seguidor de la serie se le caerá la baba. Todos estos elementos, combinados entre sí, crean un estilo de lucha rápido, divertido y con muchas más opciones de las que puede parecer en un principio. Te guste o no *Naruto*, te apasione o no el género de la lucha, seguro que pasarás un buen rato, sobre todo al ver lo bien que responden los personajes y lo espectacular de sus acciones. Además, y aunque no puede compararse con las entregas posteriores de la saga (que seguramente aparecerán en nuestro país a lo largo de 2007), el título tiene un buen número de modalidades de juego diferentes y la posibilidad de ir desbloqueando gran cantidad de extras, como personajes y todo tipo de material adicional.



LOCALIZACIONES DE COMBATE > Los escenarios donde tienen lugar los duelos están extraídos directamente de las páginas del manga. Además, cuentan con unas dimensiones considerables y con todo tipo de elementos interactivos. Podrás encontrar en ellos, por ejemplo, objetos que al romperse te proporcionen ítems (aumentos de salud o de chakra, invisibilidad, velocidad, etc.) y personajes secundarios que te echen una mano en un determinado momento.



LA ALTERNATIVA

PlayStation.2

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

Si lo tuyo son las licencias de anime, y si eres un fan de Bola de Dragón, en su última entrega encontrarás el título perfecto.






LA TIENDA > Gracias a estas máquinas de bolas y al dinero adquirido podrás conseguir todo el material extra que alberga el juego.

NARUTO ULTIMATE NINJA

12+

 El buen aprovechamiento de la licencia de Naruto. Lo divertido y lo accesible de los enfrentamientos.

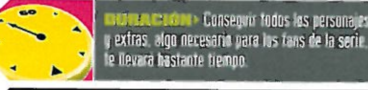
Se necesitan muchas horas para sacar a todos los personajes. Que haya llegado tan tarde a nuestro país.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

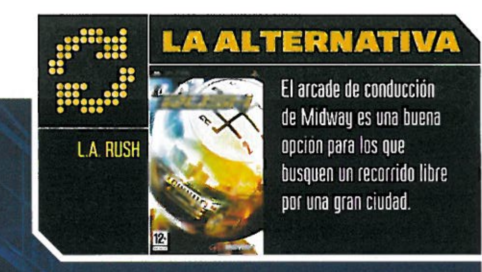

GRÁFICOS> Vibrantes y coloridos, con una gran fidelidad al material original, a pesar de que cuenten ya con tres años de antigüedad. **9.0**


SONIDO> Las melodías de la serie hacen acto de presencia, aunque durante los combates los efectos de sonido y las voces priman. **9.0**


JUGABILIDAD> Su control es tan sencillo que cualquiera podrá divertirse a los pocos minutos de haber comenzado a jugar. **9.1**


DURACIÓN> Conseguir todos los personajes y extras, algo necesario para los fans de la serie, te llevará bastante tiempo. **8.7**

CONCLUSIÓN> Lo mejor que se puede decir del juego es que es como la serie: divertido, sin complicaciones y accesible a todo el mundo. Esperamos con ansia los siguientes. **9.0**



LA ALTERNATIVA

L.A. RUSH

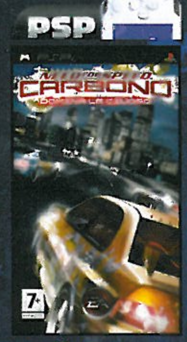
El arcade de conducción de Midway es una buena opción para los que busquen un recorrido libre por una gran ciudad.

NEED FOR SPEED CARBONO

DOMINA LA CIUDAD

VERSIÓN LIBRE DE SU «HERMANO» MAYOR

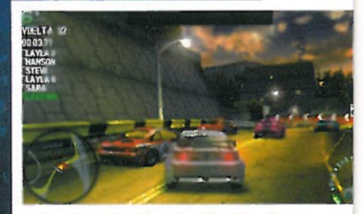
PSP



COMPAÑÍA: **EA GAMES**
DESARROLLADOR: **TEAM FUSION**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **160 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
nfs.ea.com

POR **LAST MONKEY**

Si tuviéramos que basarnos en los productos para **PSP** que lanza al mercado **Electronic Arts** para definir el potencial de la portátil de **Sony**, sin duda llegaríamos a la conclusión de que está a años luz de **PlayStation 2**. Al contrario que otras compañías como **Rockstar** con su saga *GTA Stories*, la gigante norteamericana no puede o no quiere trasladar la mecánica de su franquicia de conducción millonaria a este sistema, y decide realizar una adaptación. Esto se traduce, al igual que ocurrió hace un año con *NFS Most Wanted*, en una traumática «amputación» de muchos de los elementos que tanto nos gustaron en el original para **PlayStation 2**, como pudiste comprobar en el análisis del mes pasado. Todo cambia en **PSP**, comenzando por el argumento. Pese a ser un elemento totalmente superfluo en un juego de coches, la curiosa trama (investigación por un asesinato, venganza e historia de amor incluida) está relatada mediante secuencias tipo cómic y añade bastante personalidad al juego. Uno de los apartados más novedosos en portátil es la aparición de una ciudad abierta a explorar, aunque su importancia no es tan grande como en **PS2** (sólo sirve para encontrar algunos objetos ocultos) y la mayor parte del tiempo irás accediendo a las distintas pruebas a través del menú. Tanto los diferentes tipos de carrera como las opciones de personalización del vehículo se muestran bastante limitadas, dejando la sensación de mil veces visto. Pero lo peor de todo es que las competiciones carecen de la garra y la tensión de su hermana mayor. Donde sí **PSP** vence a **PS2** es en las opciones multijugador, con varios modos y las posibilidades ad hoc e infraestructura. En resumen, un juego correcto, pero que no aporta nada al gran catálogo de conducción de **PSP**.







REFUGIO > Desde aquí accederás a todas las posibilidades del juego.







NEED FOR SPEED CARBONO: D.L.C. 7+

Control sencillo y accesible desde el principio.
Cuenta con un buen catálogo de vehículos.

No añade gran cosa a las entregas anteriores y su sistema de juego da signos ya de cansancio.



VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> Correctos en general, con un modelado de los coches más que aceptable y un frame rate muy estable.





SONIDO> Una banda sonora licenciada a la que podrás añadir tus propios temas almacenados en el Memory Stick.





JUGABILIDAD> Los diferentes tipos de carreras son muy similares entre sí, y sólo destaca la inclusión de los compañeros de equipo.





DURACIÓN> El juego ofrece un buen repertorio de coches reales, pero los circuitos son muy parecidos como para ser un aliciente.



CONCLUSIÓN> La nueva entrega de la saga para PSP vuelve a marcar demasiadas distancias con respecto a lo visto en PS2. Se pierde entre el abultado catálogo de arcades de conducción.



PSP
PlayStation®Portable

PlayStation®2



Primero tendrás que conquistar tus propios miedos. Cuando lo consigas, podrás derribar violentos cazas con dos jugadores en PlayStation®2 y hasta cuatro jugadores en PSP®, pilotando uno de los 30 aviones auténticos en los dos nuevos capítulos de las épicas series de Ace Combat. Conquista los cielos antes de que ellos te conquisten a ti.

acecombatgame.com





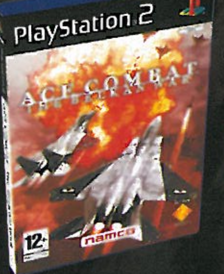








ACE COMBAT X
Skies of Deception





Próximamente también en PSP®



PS2

COMPAÑÍA: **ACTIVISION/ RED OCTANE**
DESARROLLADOR: **HARMONIX**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **MUSICAL**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **227 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **79,99 EUROS (JUEGO + GUITARRA) 49,95 EUROS (SÓLO JUEGO)**
http://www.guitarherogame.com

GUITAR HERO 2



VENDERÁS TU ALMA AL DIABLO POR ÉL

POR **NEMESIS**

Si alguien alberga aún dudas de que *Guitar Hero* ha sobrepasado ya la categoría de «simple juego musical», que eche un vistazo a estas cifras: 100 millones de dólares desembolsó **Activision** para hacerse con **Red Octane** (creadora de *Guitar Hero*) y 175 millones ha pagado **Viacom** (la dueña de MTV) por **Harmonix** (programadores del juego). Y todo se debe a un juego musical por el que pocos apostaban al principio, creyendo ver en él una copia descarada del *Guitar Freaks* de **Konami**. Subestimaron el talento de **Red Octane** a la hora de escoger el repertorio musical (la verdadera razón del éxito del juego). Sólo ellos supieron ver un grandísimo mercado potencial compuesto por millones de *fans* del *Heavy Metal* y el *Rock* clásico, olvidados hasta ese momento por la industria, y que respondieron masivamente al lanzamiento del primer *Guitar Hero*, agotándolo en todas las tiendas. Ahora, avalado por el éxito de ventas y crítica de la franquicia, nos llega esta secuela, cargada con otros 40 temas clásicos y un sinfín de mejoras dirigidas a potenciar el modo de dos jugadores. Los *riffs* entre un usuario y otro se alternan de una forma más lógica, al tiempo que permite elegir entre tocar la guitarra solista o el bajo, ya sea tocando en modo cooperativo, como los duelos guitarreros que echarán abajo las paredes de tu casa. La potente banda sonora de ***Guitar Hero II*** vuelve a dejar patente el buen gusto de **Red Octane**. Los 40 clásicos (39 de ellos versionados, la canción de los americanos *Primus* es la grabación original) incluyen desde temas archiconocidos de

DUELOS METALEROS

Se potencia el modo de dos jugadores, alternando riffs de forma más inteligente y ofreciendo la oportunidad de tocar en modo cooperativo o en un duelo directo. Podrás elegir además entre guitarra solista o bajo.

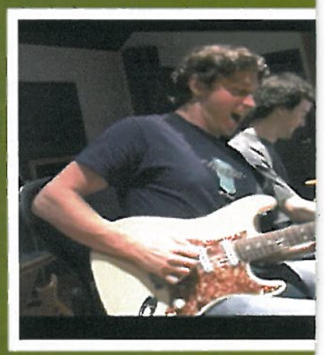






■ **HIJOS DEL ROCK'N'ROLL >** Los bises son una de las principales novedades en la mecánica del juego. Si lo haces suficientemente bien y decides dar a tus fans más de tu talento, un público postrado a tus pies bramará enloquecido ante cada uno de tus punteos. Impresionante, sin duda.









ROCK EN ESTADO PURO > Guitar Hero II vuelve a asegurarse la adoración absoluta de los más duros gracias a una traducción poligonal absolutamente perfecta de la estética del rock: músicos, instrumentos, canciones, decorados e incluso el estilo de los menús desprenden un amor por la distorsión fuera de toda duda.



LA ALTERNATIVA

GUITAR HERO

Dada su condición de juego absolutamente genuino, la única alternativa posible para Guitar Hero II es su primera parte.

bandas míticas como *Guns'N Roses, Mötley Crüe, Black Sabbath, KISS, Megadeth* o *Nirvana*, hasta pequeños tesoros, como una canción de *Danzig* (el primer cantante de los *Misfits*) o uno de los temas de la BSO de la peli de culto *Spinal Tap*. Además de estos 40 clásicos (que podrás ver detallados en la lista que acompaña este texto), **Red Octane** ha incluido 24 canciones extra, grabadas ex-profeso para el juego, a cargo de grupos independientes. Estos nuevos *singles*, al igual que los personajes extras y los nuevos modelos de guitarras y bajos *Gibson*, podrán desbloquearse con el dinero conseguido en las actuaciones del modo Historia, en el que tu talento como guitarrista te llevará de tocar en el gimnasio de un instituto a consagrarte como un dios del *Rock*, tocando ante miles de personas en *Stonehenge*. La mecánica de *Guitar Hero* no ha variado desde la primera entrega. Sólo se han incorporado pequeños detalles que enriquecen aún más una fórmula ganadora, como la posibilidad de tocar bises ante un público enfervorecido. A estas alturas todo el mundo conoce la mecánica de este juego; pero por si acaso alguien no lo sabe, le refrescaremos la memoria: mediante un mando especial con la forma de una guitarra *Gibson SG* (esta vez de color cereza), el jugador debe pulsar los 5 botones del mástil y «rascar» la palanca del mando en consonancia a las notas de colores que van surgiendo en pantalla. Si lo haces bien, sonará a gloria metalera. Si fallas, desafinarás. Al principio te costará un poco hacerte con la guitarra, pero en cuestión de horas tendrás tal vicio que no sacarás el juego de tu **PS2** en semanas. Si no me crees, sal a la calle y pregunta a cualquier jugador del primer *Guitar Hero*. Le reconocerás por sus dedos amoratados y la imborrable sonrisa de satisfacción de su cara...







A TU GUSTO > Guitar Hero II se comercializa en un pack junto a la nueva guitarra Gibson SG de color cereza o con el juego por separado, para aquellos que ya adquirieron en su día el mando-guitarra junto a la primera entrega.

...ESE AT THE STORE
HERO II: BEHIND THE SCENES
HERO II: MAKING OF SONGS



EXTRA, EXTRA > Los documentales sobre cómo se grabaron las canciones del repertorio de Guitar Hero II se pueden desbloquear, así como nuevos instrumentos y guitarristas, con el dinero que vayas ganando en las actuaciones.

¡UN TRACKLIST DEMOLEDOR!

OPENING LICKS
- Mötley Crüe - Shout At The Devil
- Danzig - Mother
- Cheap Trick - Surrender
- Wolfmother - Woman
- Spinal Tap - Tonight I'm Gonna Rock You Tonight

AMP-WARMERS
- Kiss - Strutter
- Nirvana - Heart-Shaped Box
- Police - Message In A Bottle
- Van Halen - You Really Got Me
- Kansas - Carry On Wayward Son

STRING-SNAPPERS
- Foo Fighters - Monkey Wrench
- Alice In Chains - Them Bones
- Iggy Pop And The Stooges - Search And Destroy
- Pretenders - Tattooed Love Boys
- Black Sabbath - War Pigs

THRASH AND BURN
- Warrant - Cherry Pie
- Butthole Surfers - Who Was In My Room Last Night
- Mathew Sweet - Girlfriend
- Rolling Stones - Can't You Hear Me Knockin'
- Guns N'Roses - Sweet Child O'Mine

RETURN OF THE SHRED
- Rage Against the Machine - Killing In The Name Of
- Primus - John the Fisherman
- Sword - Freya
- Thin Lizzy - Bad Reputation
- Aerosmith - Last Child

RELENTLESS RIFFS
- Heart - Crazy on You
- Stone Temple Pilots - Tripping on a Hole In A Paper Heart
- Stray Cats - Rock This Town
- Allman Brothers - Jessica
- Jane's Addiction - Stop

FURIOUS FRETWORK
- Anthrax - Madhouse
- Living End - Carry Me Home
- Lamb of God - Laid To Rest
- Reverend Horton Heat - Psychobilly Freakout
- Rush - YYZ

FACE-MELTERS
- Avenged Sevenfold - Beast And The Harlot
- Suicidal Tendencies - Institutionalized
- Dick Dale - Misirlou
- Megadeth - Hangar 18
- Lynyrd Skynyrd - Free Bird

GUITAR HERO II

12+

La selección de temas clásicos. El desafío final, tocando el interminable Free Bird de Lynyrd Skynyrd.

Nos volvemos a quedar con las ganas de tocar algo de AC/DC, Iron Maiden o Metallica. ¿A la tercera será la vencida?

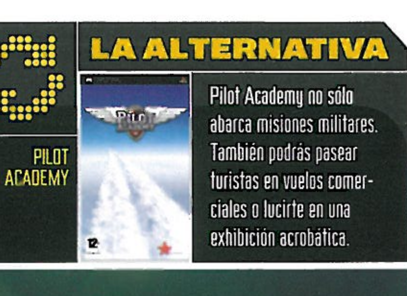
PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > No tendrás ocasión de apartar tu vista del pentagrama. Los gráficos de guitarristas y decorados han mejorado, y mucho.	8.0
SONIDO > Harmonix versiona prodigiosamente clásicos de Nirvana, Rolling Stones, Guns'N Roses... sube el volumen de la TV y alucina.	9.4
JUGABILIDAD > La curva de dificultad sigue siendo perfecta. Parece imposible, pero en unas pocas horas tocarás la guitarra como Hendrix.	9.3
DURACIÓN > No se tarda demasiado en desbloquear los 40 clásicos, pero el modo de dos jugadores te ofrecerá diversión durante meses.	9.0

CONCLUSIÓN > Guitar Hero II es tan alucinante que incluso perdonas que se hayan olvidado un año más de Iron Maiden y Metallica. Si te gusta el Rock y el Heavy Metal, necesitas este juego como el aire.


9.3



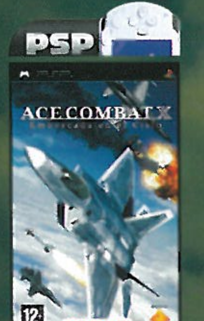


LA ALTERNATIVA

Pilot Academy no sólo abarca misiones militares. También podrás pasear turistas en vuelos comerciales o lucirte en una exhibición acrobática.

ACE COMBAT X: EMBOSCADA EN EL CIELO

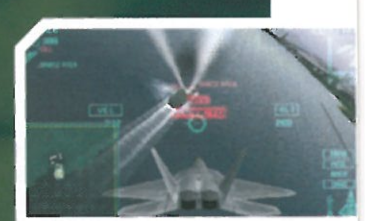
NAMCO ATERRIZA CON FUERZA EN PSP



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **BANDAI-NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SIMULADOR**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **176 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
acecombatx.namco.com/

POR **CRONO**

Primero fue *Ridge Racer*, después *Tekken*, y ahora *Ace Combat*. **Namco** se ha hecho de rogar pero por fin ha completado su lote de títulos estrella que caracteriza a las máquinas de **Sony**. Y una vez más, la versión portátil no tiene nada que envidiar a sus hermanos mayores, pues **Namco** ha conseguido un producto de una excelente calidad técnica, tanto a nivel gráfico, sonoro y sobre todo, de jugabilidad. Lejos de los «toscos» simuladores de vuelo para PC, el planteamiento de *Ace Combat* es totalmente *arcade*, produciendo así unos frenéticos combates aéreos donde lo único que importa es el movimiento de los aviones y el número de misiles en reserva. ***Emboscada En El Cielo*** te sitúa en un conflicto entre la República de *Aurelia* y la de *Leasath* que parece llegar pronto a su fin, con una aplastante victoria por parte de *Leasath* y su increíble arma de destrucción masiva. Pero un piloto «aureliano» conocido como *Gryphus 1*, ha conseguido sobrevivir al último ataque y se dispone a recuperar el territorio perdido. Con este trasfondo, narrado en tercera persona por un periodista que cubre la guerra, comienza la primera misión en la que con un humilde F-4 deberás hacer frente a todo un ejército. Esto cambiará a medida que avances en el juego, ya que como en anteriores versiones, podrás comprar nuevo armamento, nuevas aeronaves y, como novedad, mejorar algunas de las que ya tenías. También se ha incluido un pequeño toque de estrategia en la selección de misiones, ya que en función del orden que sigas, afectarás levemente al desarrollo de las mismas (habrá tropas reforzadas o escuadrones enemigos en camino). Pero sin duda, el punto fuerte, es el modo multijugador en *ad hoc*, que enfrentará a cuatro pilotos en diferentes situaciones. Podrás cooperar, ir por libre o enfrentarte a todos los demás a la vez.







ESCENARIOS > De enormes proporciones y detalles fotorrealistas, consiguen un aspecto visual magnífico a cierta altura.



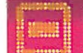




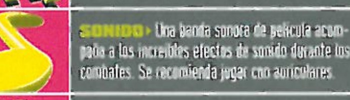
HISTORIA > Narrada en tercera persona y presentada con un toque manga, engancha prácticamente desde la primera misión.

ACX: EMBOSCADA EN EL CIELO


Increíble apartado técnico, tanto gráfico como sonoro, sin dejar de lado la fantástica jugabilidad que caracteriza a esta saga.


Las 15 misiones se te pueden hacer algo cortas si éste no es tu primer Ace Combat. Se echa en falta el modo On-line

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10







GRÁFICOS > Aviones y escenarios están detallados con un alto nivel de realismo. Eso sí, no te acerques demasiado al suelo...	8.8
SONIDO > Una banda sonora de película acompaña a los increíbles efectos de sonido durante los combates. Se recomienda jugar con auriculares.	9.0
JUGABILIDAD > La velocidad y agilidad de movimientos que caracteriza a la saga siguen presentes en este AC. Completamente arcade.	8.5
DURACIÓN > Por debajo de la media. Quince misiones pueden saber a poco a los que ya tengan unas cuantas horas de vuelo en la saga.	7.5

CONCLUSIÓN > Sin nada que envidiar a sus hermanos mayores, este Ace Combat parte con todas las papeletas para convertirse en uno de los mejores títulos del género para la portátil de Sony.


8.8

PS2





LA ALTERNATIVA

ESDLA: EL RETORNO DEL REY

Tiene acción y se desarrolla en un mundo de fantasía... La gran diferencia es que está basado en la obra de J.R.R. Tolkien.

¿PREPARADO PARA BATALLAR?

POR **ANNA**



COMPAÑÍA: **VIVENDI UNIVERSAL**
DESARROLLADOR: **STORMFRONT STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
NIVELES DIFICULTAD: **3**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
MEMORY CARD: **123 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99 €**
http://www.eragongame.com

Niños abstenerse. A pesar de que transcurre en un mundo de fantasía similar al que se narraba en las famosas *Crónicas de Narnia*, ***Eragon*** es un juego para adultos debido en gran medida a que posee secuencias de vídeo cruentas y batallas muy sangrientas. La aventura tiene lugar en un universo mágico, también similar al de *El Señor De Los Anillos*, donde orcos, dragones y seres mitológicos aparecen a tu paso, y cuyo desarrollo, la verdad, tampoco difiere mucho de la exitosa saga de **EA**. Controlando al joven Eragon, deberás recorrer 16 localizaciones inspiradas en el filme haciendo frente a una ingente cantidad de enemigos con el fin de acabar con la amenaza que acecha a *Algaësia*. No irás sólo, pues Borm, un Jinete de Dragón (una especie de organización de justicieros de la época) te acompañará allá donde vayas; personaje que además puede ser controlado por un segundo jugador. Sin duda, un detalle que da vidilla a la aventura... pues si hay que machacar botones para derribar a tus adversarios mejor hacerlo en compañía que solo. Y es que, gran parte del desarrollo del juego se basa en las batallas cuerpo a cuerpo, mecánica que llega a resultar bastante monótona y cansada.

DEL PAPEL AL CELULOIDE

Eragon forma parte de una trilogía llamada El Legado, escrita por Christopher Paolini, y que ha sido llevado al cine por Fox sin escatimar en nada: 100 millones de presupuesto, localizaciones de Hungría, Jeremy Irons, John Malkovich y Djimon Hounsou, entre otros, forman parte de un elenco de actores de auténtico lujo... Una peli que promete.



DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD

ARMAS Y PODERES > Eragon, además de la espada, podrá hacer uso de arco y flechas. También es portador de un poder especial que le permite acabar con numerosos enemigos a la vez, entre muchas otras cosas.



VOLANDO VOY...
> Además de la aventura principal, Eragon incluye un modo donde podrás controlar al Dragón Shaphira para derrotar a otros dragones en combates aéreos. Una modalidad interesante...



ERAGON 16+

Su reducido precio y la posibilidad de que un amigo se una a la aventura en cualquier momento.

Resulta bastante repetitiva la mecánica de juego. Gráficamente es bello pero le falla la técnica.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> Bucólicos y bellos entornos. El motor gráfico no es tan bueno como cabría esperar y en alguna ocasión hay popping. **7.9**



SONIDO> Voces en castellano y efectos de sonido creíbles. Lo mejor es la banda sonora, consigue trasladarte a un mundo de fantasía. **8.2**



JUGABILIDAD> Recuerda a lo jugado en el ESDLA: El Retorno Del Rey. Batallas y más batallas, combos y más combos. Resulta monótono. **7.9**



DURACIÓN> En su justa medida, 16 niveles y modo Dragón. Quizá lo acabes antes de que te llegues a cansar de machacar botones. **8.0**

CONCLUSIÓN> Una licencia que, sin grandes pretensiones, es bastante atractiva por su reducido precio. Vale que es algo repetitivo, pero está bien hecho y es fiel a la película. **8.1**



SPARRINGS > Cada rival (Dragón, Tigre, Fénix y Mantis) posee un punto débil que deberás descubrir y aprender a atacar. Así, para derrotar al Tigre tienes que ser muy rápido en tus movimientos y mejorar tu técnica de reacción con los brazos para poder acercarte a él sigilosamente y atacar cuando menos se lo espere.

ENTRENAMIENTO > Antes de enfrentarte a un Sparring deberás realizar una serie de ejercicios aeróbicos para aprender técnicas de precisión, reacción, evasión...

PS2

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SIMULADOR DE KARATEKA**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **411 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,99 € (CON CÁMARA) 39,99 € (SIN CÁMARA**
www.eyetoykinetic.com

EYETOY KINETIC COMBAT

¡VE DESEMPOLVANDO TUS NUNCHAKUS!

POR **ANNA** 

¿Cada año nuevo te propones apuntarte al gimnasio? ¿Desde que dejaste de hacer deporte en el cole has querido aprender *Kárate* o *Taekwon-do*? Si es así y lo único que has hecho parecido a la gimnasia y a un arte marcial es ejercitar tus dedos machacando los botones de tu **PS2** para jugar a *Mortal Kombat* o *Tekken*, es hora de que cumplas tus propuestas de año nuevo y pidas a los Reyes Magos este juego-instructor de disciplinas procedentes de Oriente. La mecánica es similar a la que pudiste ver por primera vez el año pasado en *EyeToy Kinetic*, con el cual si cumplías el entrenamiento personal (que duraba 16 semanas) te quedabas con una figura de infarto, te lo aseguro. Pues bien éste, que lleva el subtítulo de ***Combat***, no sólo moldea la figura si no que te enseña las técnicas básicas de actividades como el *Kick Boxing* o *Kung Fu*. Vamos que ya no necesitarás un *spray* o una buena patada en... para defenderte de tu agresor. Con la cámara *EyeToy* conectada a tu **PS2** (y con el objetivo gran angular instalado), ponte delante de la televisión y contesta al *test* que determinará tu condición física. Después, elige el modo que desees: Estilo Libre, donde puedes crear tus propias rutinas; Acción Rápida, directamente tienes acceso a una actividad en concreto solo o en compañía de tres colegas; y Entrenamiento Personal que te propone realizar un plan de ejercicios a lo largo de 112 días diseñado para mejorar tus habilidades en las artes marciales y la forma física. Asimismo, hay cinco zonas de entrena-





OLVÍDATE DEL PUNCHING Y ENFRÉNTATE A UN SPARRING

miento: Dragón, Tigre, Mantis y Fénix. Cada una requiere una instrucción diferente antes de hacer frente a un *Sparring*. Es decir, antes de combatir contra la Mantis, por ejemplo, habrás tenido que realizar ejercicios de coordinación y agilidad. Para ello, tu entrenador te pedirá que cumplas una serie de requisitos, como eliminar todos los objetos que aparecen en pantalla menos los de una forma determinada y en un tiempo límite. Después, te pedirá que entrenes con una sombra golpeando sus zonas vulnerables y esquivando sus ataques. Sólo cuando domines todos estos ejercicios podrás eliminar a tu gran contrincante, la Mantis en este caso. Cada *Sparring* ataca de manera diferente y sus puntos débiles no son los mismos. Observa sus rutinas, relájate y cuando estés preparado golpea. Utiliza patada o puñetazo... Sé preciso, coordina brazos y piernas, sé sigiloso, rápido y ágil, la evasión y resistencias deben ser tus puntos fuertes... Vamos, ***EyeToy Kinetic Combat*** es un *Mortal Kombat* (sin *fatalities*, claro) a lo realidad virtual. Un consejo, antes de ponerte en marcha, calienta los músculos o tendrás dolores para largo. Dar golpes en el aire sin aplicar la técnica es agotador y puede ocasionar molestas agujetas. Relaja los hombros, inspira y ¡ataca con precisión!









UN POCO DE CHI HUNG > O, en castellano, imitar a tu entrenador. Es decir, repite los movimientos de ataque, evasión, reacción y defensa del maestro.

EYETOY KINETIC COMBAT 12+


Poder enfrentarte con Sparrings diferentes. Te sentirás como un aspirante karateka dentro de un juego de lucha...


Te llevará una eternidad aprender un arte marcial en condiciones, pero ya sea con Kinetic Combat como en una academia...

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS> Tanto los movimientos como los efectos de nuestros ataques al Sparring son perfectos. El diseño de estos no es nada creíble. **8.9**

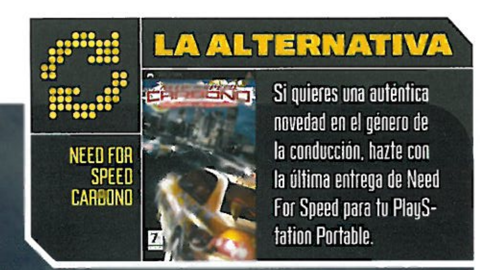

SONIDO> Las melodías que acompañan a cada entrenamiento son ideales. Son acordes al ejercicio e incitan a seguir practicando. **9.2**


JUGABILIDAD> Si no quieres complicarte puedes realizar los ejercicios sin problemas, pero si deseas aprender deberás dejarte la piel. **9.0**


DURACIÓN> Una hora diaria durante 16 semanas te llevará el entrenamiento personal. Te aseguro que tendrás, y querrás, repetirlo... **9.1**

CONCLUSIÓN> Si te apasionan las artes marciales y siempre has soñado aprender alguna disciplina, caerás rendido ante este juego. Pero te aseguro que sudarás tinta para conseguir hacer dignamente una kata.





LA ALTERNATIVA

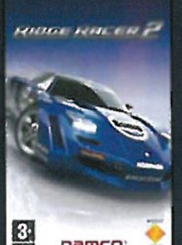
NEED FOR SPEED CARBONO

Si quieres una auténtica novedad en el género de la conducción, hazte con la última entrega de Need For Speed para tu PlayStation Portable.

PSP

RIDGE RACER 2

NAMCO REPITE SU FÓRMULA GANADORA



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **BANDAI NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-8**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **360 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
www.ridgeracerpsp.com

POR **DOC**

A todos nos sorprendió el rápido lanzamiento de la segunda entrega de *Ridge Racer* para **PSP**, muy poco después de que **Namco** anunciase que estaba en desarrollo. Con el juego en las manos, comprendimos que la escasez de novedades en todos sus apartados era lo que había provocado que el juego saliera tan pronto. Y es que, básicamente, ***Ridge Racer 2*** es clavado a su antecesor, con alguna que otra novedad no demasiado importante. **Namco** ha recuperado del primer *Ridge Racer* menús, banda sonora, desarrollo... tan sólo se han añadido seis nuevos circuitos (que ya vimos en otras ediciones de la saga) y ocho vehículos, algo no demasiado relevante, ya que todos los coches son irreales y sólo se diferencian en el tipo de derrape y su velocidad máxima. Además estéticamente es similar. En resumen, ***Ridge Racer 2*** parece más una expansión de la primera entrega que un título totalmente nuevo. Eso sí, si eres de los que no llegó a jugar con el primer *Ridge Racer*, el panorama se plantea mucho más halagüeño.

Pocos títulos de conducción pueden presumir de tener un motor gráfico como el de **Bandai Namco**, ya que todo se mueve con una suavidad y estabilidad increíbles, y la calidad de sus efectos de iluminación no ha sido igualada por más de un par de programas de entre todos los del catálogo de **PSP**. En lo que respecta a su control, los desarrolladores siguen dejando de lado el factor simulación y se decantan una vez más por una jugabilidad basada en velocidades absurdas y en continuos derrapes imposibles. Por increíble que parezca, realizar un buen derrape dejando atrás a un par de competidores en la última vuelta es una de las sensaciones más emocionantes y satisfactorias que hemos experimentado con un juego para **PlayStation Portable**. Su genial banda sonora incluye remezclas y éxitos de anteriores versiones de la saga, así como composiciones totalmente nuevas, todas ellas del género de la electrónica, pegadizas y muy adecuadas para la velocidad del título. Si nunca habías jugado al primer *Ridge Racer* y te gustan los títulos de conducción desenfrenados y muy *arcades*, hazte con él; si ya tienes la primera entrega, piénsatelo dos veces porque ***Ridge Racer 2*** es más de lo mismo.

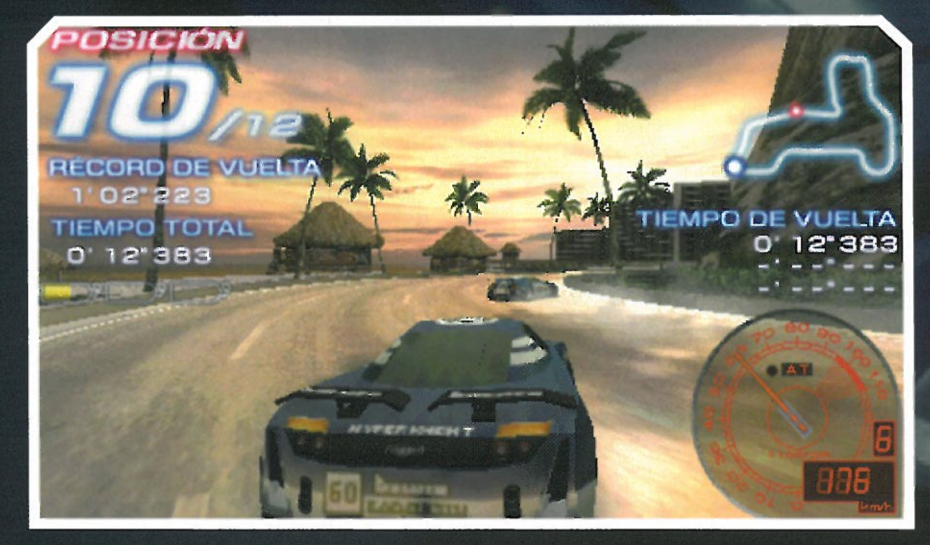


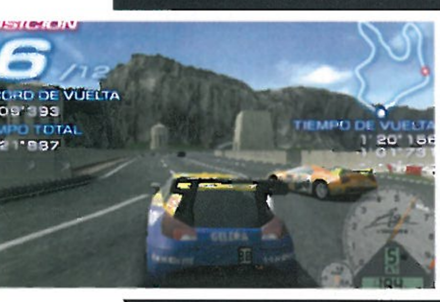


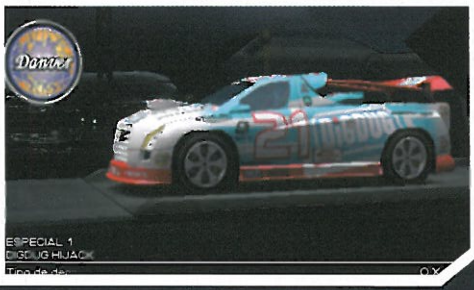




NUEVOS CIRCUITOS > Junto a los ocho nuevos vehículos, Ridge Racer 2 incluye un total de seis circuitos nuevos, sacados de anteriores entregas. En su banda sonora también encontrarás alguna que otra novedad.







VEHÍCULOS > Bandai Namco ha incluido ocho nuevos vehículos como el que se ve en la pantalla. Además, Angel y Devil también estarán disponibles.

RIDGE RACER 2

3+

 Los que ya jugaron al primer Ridge Racer podrán disfrutar de seis nuevos circuitos y ocho nuevos vehículos.

Es idéntico a la primera entrega, desde los menús hasta el motor gráfico. Si ya tienes el primer RR, te decepcionará.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Su potente motor gráfico mueve a todos los vehículos por el escenario de una forma suave y estable. Podría haber sido mejorado.	8.2
SONIDO > Su genial banda sonora remezcla algunos de los temas más clásicos de la saga, lo malo es que es casi igual a la del primer RR.	8.3
 **JUGABILIDAD >** Su control arcade te enganchará desde el principio, pero se echan en falta novedades con respecto al primer Ridge Racer.	8.0
 **DURACIÓN >** Acabar con los primeros 28 ó 30 circuitos no te costará, acabar con Devil, Angel y demás jefes es un auténtico suplicio.	7.8

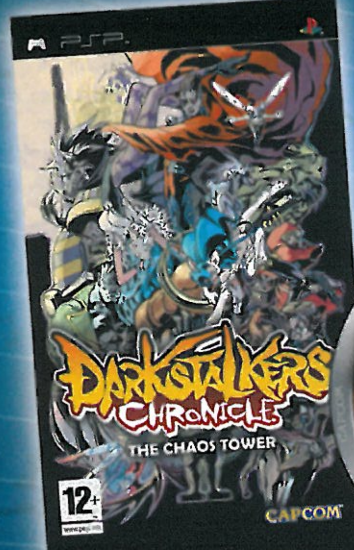
CONCLUSIÓN > La calidad general del juego de Namco nos impide darle una nota más baja, pero si ya tienes el primer Ridge Racer, bájale unos tres o cuatro puntos al 8 que le hemos otorgado.

8.0

PSP AL MEJOR PRECIO

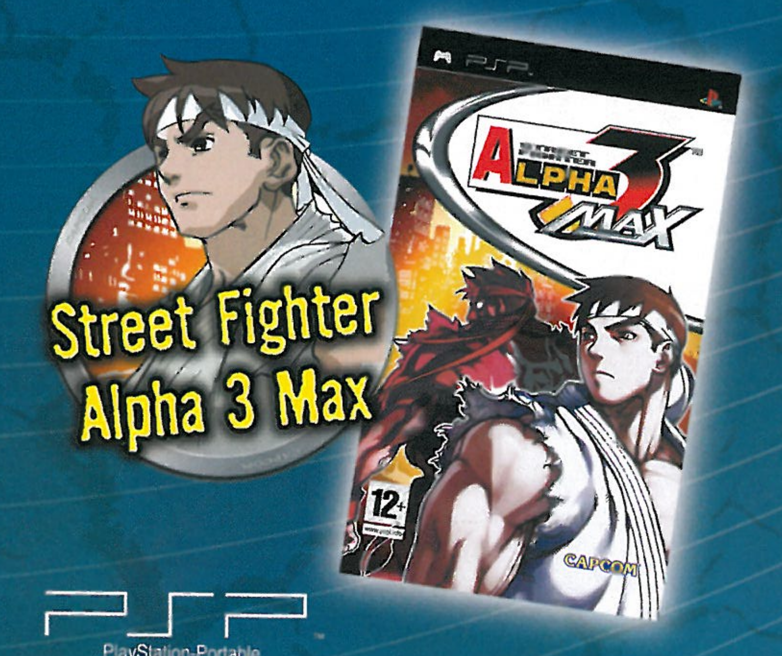


29,95€
PVP RECOMENDADO



Darkstalkers Chronicles

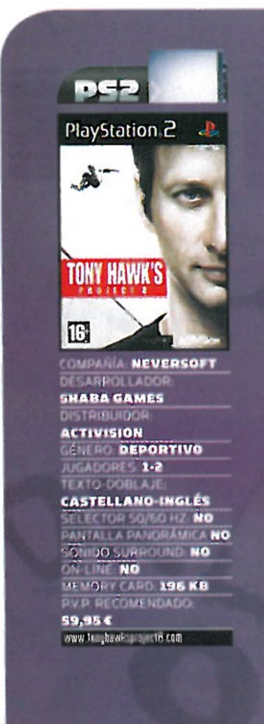
Breath of Fire III





PSP
PlayStation-Portable

CAPCOM
capcom-europe.com

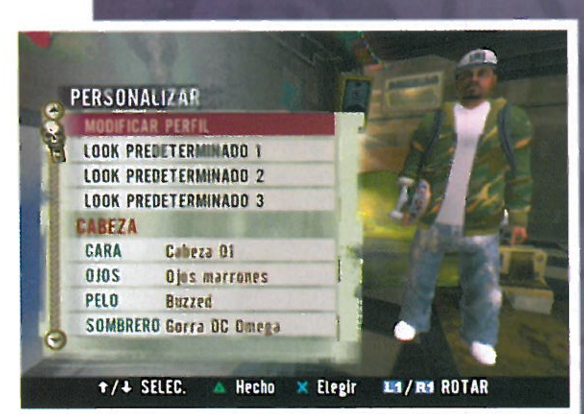




ANIMACIONES > Neversoft ha creado todas las animaciones de esta nueva entrega partiendo de cero, haciendo uso de su nuevo y flamante estudio de captura de movimientos. Hasta el comportamiento de la tabla ha sido capturado.







PERSONAJES > Elige entre tres tipos de skaters diferentes y selecciona sus características físicas y aspecto.

TONY HAWK'S PROJECT 8

PlayStation 2 BRONC

LA NUEVA GENERACIÓN DEL SKATE





Los pioneros del *skateboard* «virtual» llegan a su tercera generación de títulos con un juego más realista, más accesible y con un entorno gráfico más cuidado, aún teniendo en cuenta que *Tony Hawk's Project 8* ha sido creado pensando directamente en la nueva generación de consolas.

Shaba Games ha sido la compañía encargada de la versión para **PlayStation 2** de la última entrega de *Tony Hawk's* y, después de ver y jugar a la versión para la siguiente generación de consolas, hemos de decir que han hecho un excelente trabajo.

Para la creación de ***Project 8***, **NeverSoft** ha sufrido una dramática reestructuración, cuya principal característica ha sido la inclusión en sus propias oficinas de un sofisticado estudio de captura de movimientos, que han aprovechado para crear todas las animaciones de la manera más real que hemos visto en un simulador de *Skateboard*.

En esta nueva entrega, el comportamiento del personaje ante el entorno es mucho más real (algo tangible al hacer *grinds* o *wallrides*) y la tabla tiene unas características físicas que le hacen increíblemente real (sobre todo en las caídas). **Neversoft** ha creado una ciudad inmensa que podrás ver casi en su totalidad (nada de niebla para camuflar la distancia de dibujado), y que está dividida en diferentes zonas, accesibles al completar ciertos objetivos. ***Project 8*** presenta una mezcla entre los objetivos clásicos, los de la



MOVIMIENTOS > NeverSoft ha unido todos los movimientos básicos de tal manera que todos los skaters los harán del mismo modo. Se acabó eso de aprenderse cada truco de cada skater.



NAIL TRICK (O BULLET TIME)

Pulsa L3 y la cámara se ralentizará durante unos segundos, podrás realizar gigantescos combos y guardar mejor el equilibrio mientras estés en ese estado.



LA ALTERNATIVA

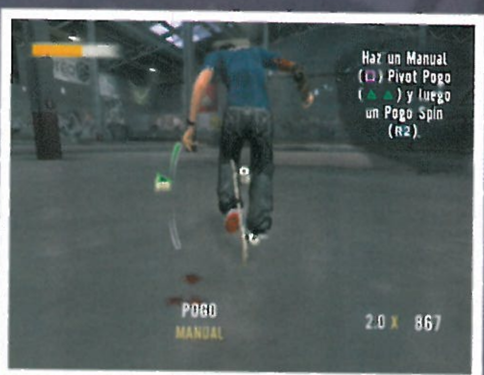


SSX ON TOUR

Si te gusta la tabla pero la prefieres sin ruedas, te encantarán las grandísimas posibilidades y la original estética del título de EA Sports BIG.



JASON LEE > El pasado como Skater del protagonista de Mi Nombre Es Earl le trae de vuelta al mundo de la tabla, aunque en versión digital. Durante el juego, te llegarán videomensajes al móvil con divertidos sketches protagonizados por Jason.



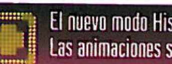
TUTORIAL > Un completísimo y nada aburrido Tutorial enseñará cada elemento jugable de Project 8 a los novatos en el arte de la tabla, y mostrará las novedades en el control del nuevo título de Neversoft a los patinadores más expertos.

anterior entrega y la posibilidad de completar ciertas misiones en tres niveles de habilidad diferentes. Cada personaje del juego te dará algún tipo de pista, cometido o, cuanto menos, *tokens*, que podrás intercambiar en la tienda de *skate*. Todas las posibilidades de su control se han centralizado, eliminando la necesidad de aprender los movimientos para cada *skater*, y se ha incluido de nuevo la posibilidad de ralentizar el tiempo pulsando L3 para crear gigantescos *combos* y aguantar con facilidad el equilibrio en los *grinds*, *manuals* y trucos de suelo. Si bien el modo Historia es bastante más completo que en anteriores entregas, con muchos más *gaps*, objetivos y escenarios que nunca, **NeverSoft** no ha incorporado modo On-line en el programa, sólo podrás acceder al modo multijugador desde una misma consola y a través de pantalla partida.

La desaparición de la llamada modalidad Creación de Parque y la simplificación de las posibilidades de personalización de personajes también denota que los programadores han querido ofrecer una experiencia para un solo jugador a través del modo Historia sin precedentes... y damos fe de que lo han conseguido y con creces. El desarrollo y la curva de dificultad de ***Tony Hawk's Project 8*** encantará tanto a los principiantes (incluye un completo y ameno Tutorial) como a los más expertos patinadores, que encontrarán un auténtico filón en esta nueva edición creada por **NeverSoft** en la búsqueda de *gaps* y la consecución de los objetivos en su dificultad más alta.

TONY HAWK'S PROJECT 8





El nuevo modo Historia posee una curva de dificultad perfecta. Las animaciones son muy reales.

Han desaparecido los modos de Creación de Parque y On-line, y se ha simplificado la edición de personaje.



PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



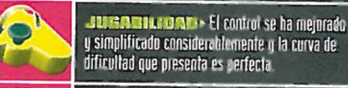
GRÁFICOS > Aunque no se mueve extremadamente suave, posee unas increíbles animaciones y unos gigantescos escenarios.





SONIDO > Una vez más, Neversoft confecciona una banda sonora de auténtico lujo: Ramones, Kasabian, Gnarls Barkley, Bad Religion, Primus...





JUGABILIDAD > El control se ha mejorado y simplificado considerablemente y la curva de dificultad que presenta es perfecta.





DURACIÓN > Aunque carece de modo On-line, pasarás meses encontrando gaps y completando los objetivos en su dificultad más alta.



CONCLUSIÓN > Parece imposible crear un simulador de skate mejor que Project 8 en el hardware de PS2. Muy jugable y con una curva de dificultad adecuada tanto para los novatos como para los expertos de la tabla.



BUZZ! EL GRAN CONCURSO DE DEPORTES

LA ALTERNATIVA



BUZZ! EL GRAN RETO

La anterior entrega de la franquicia contiene preguntas de diversos ámbitos. Si prefieres la música, opta por Buzz! El Desafío Musical.

PS2



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **KUJU ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PARTY GAME**
JUGADORES: **1-8**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO/CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **108 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,99 € (CON BUZZERS)** **39,99 € (SIN BUZZERS)**
www.buzzthegame.com

¿QUIÉN GANÓ LA LIGA DE FÚTBOL 98-99?



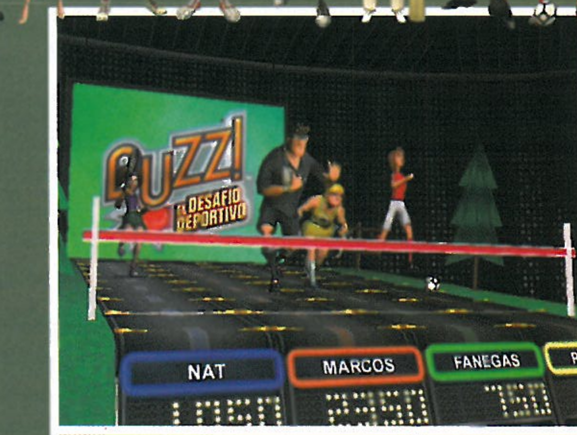
POR **SUPERNENA**

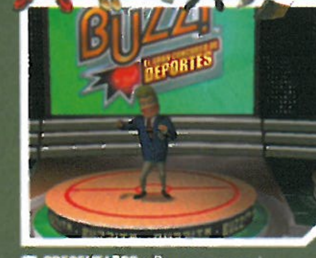
Atento, forofo del deporte, llega la hora de demostrar que todas esas tardes invertidas en el visionado de las retransmisiones deportivas y sus correspondientes resúmenes no han sido en vano. Si tu hermana te ganaba en las preguntas de cultura general y tu vecino no te daba opciones en el desafío musical, aprovecha y clama venganza con la nueva entrega de *Buzz!*, dedicada por entero al mundo del deporte. La mecánica es idéntica a la de las anteriores versiones: cada jugador elige un personaje y un sonido que identifique sus respuestas y se enfrentará con el resto en una partida de duración y dificultad variables. En esta ocasión, hay diez pruebas distintas: clásicos como Acumulador de Puntos, Pasa la Bomba o El Dedo Más Veloz se alternan con nuevas categorías como El mundo de los Deportes, en la que habrá que responder preguntas relativas a la parte del planeta que corresponda; Línea de Meta, donde se avanza resolviendo preguntas y gana el primero en llegar; o Expertos, demasiado tediosa en las partidas multijugador por su estructura individual. Uno de los aspectos que menos nos gustaron de *El Desafío Musical* era que contenía demasiados temas sólo conocidos en Sudamérica, que dejaban al público de nuestro país con cara de póquer. Aquí, la localización no sólo es perfecta en cuanto a textos y voces sino también en la temática de las preguntas referidas a deportistas y equipos nacionales o con el suficiente prestigio internacional. Eso sí, hemos encontrado algún patinazo como el que quita a nuestros chicos de baloncesto el Campeonato Mundial o las referencias al Real Madrid Teka.









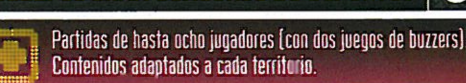


PRESENTADOR > Buzz regresa con el carisma de siempre y una chaqueta que parece del uniforme de la Academia Bullworth.





COSAS DE CASA > Las preguntas están adaptadas a los conocimientos de nuestro país.



(+) Partidas de hasta ocho jugadores (con dos juegos de buzzers). Contenidos adaptados a cada territorio.

(−) Algunas preguntas ya están obsoletas. Sólo sabrán apreciarlo los aficionados a los deportes.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> 600 imágenes, 150 vídeos y unas animaciones simpáticas, cumplen más que de sobra con los objetivos del juego.	8.6
SONIDO> Mucho mejor que aquellos midis infames de ediciones anteriores. Voces en castellano o, más en concreto, la voz del presentador.	8.4
JUGABILIDAD> Falta dinamismo entre prueba y prueba pero los buzzers proporcionan una experiencia de juego de lo más intuitiva.	8.8
DURACIÓN> Promete ser la entrega más extensa de la saga: sus 5.500 preguntas y partidas a ocho dan mucho, mucho juego.	9.3

CONCLUSIÓN> Aún contando con dos predecesoras, esta entrega resulta muy entretenida y la experiencia de juego sigue resultando original. Eso sí, sólo apta para amantes del deporte.

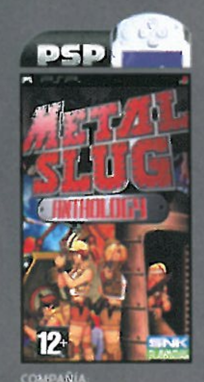


LA ALTERNATIVA

MEGAMAN MAVERICK HUNTER X

Pocos juegos de acción en 2D para PSP: este MegaMan, aunque no comparte la ambientación de Metal Slug, sí posee su misma acción altovoltaica.

PSP



COMPAÑÍA: **SNK PLAYMORE**
DESARROLLADOR: **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **ARCADE 2D**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **784 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.snkplaymore.co.jp

METAL SLUG ANTHOLOGY

TODO UN POLVORÍN CONSTRUIDO CON PÍXELES



POR **JOHN TONES**

La serie *Metal Slug*, a pesar de su indiscutible capacidad para proporcionar diversión inmediata, ultraviolenta y enfebrecida, sólo ha tenido una versión portátil, aquel estupendo *Metal Slug Advance* para GBA. La serie, por sus características y su estilo instantáneo, estaba pidiendo a gritos justo lo que ofrece este ***Metal Slug Anthology***: no una secuela, sino una recopilación de la práctica totalidad de la serie (los seis primeros capítulos, más *Metal Slug X*, situado entre el segundo y el tercero). Todo lo que ha hecho grande a esta saga, que aguanta como uno de los últimos bastiones saludables de la acción horizontal (se comenta que por poco tiempo, lamentablemente), está en esta recopilación, que se adapta a la perfección a la pantalla portátil de **PSP**: el colorido de los gráficos, tan absurdamente detallistas y recargados como siempre; el sentido del humor; la fuerte y desdramatizadora carga de delirio (que hizo que la serie pasara de la acción bélica inicial a una mezcla de *Rambo* y *La Guerra De Los Mundos* estremecedoramente cómica); el extraordinario diseño de enemigos y vehículos; y el desbordante nivel de dificultad, algo desvirtuado aquí por la posibilidad de continuar indefinidamente las partidas. Una batería de clásicos que se ve reforzada por uno de los grandes atractivos de la serie: el multijugador, limitado a dos personas, pero tan demoledor como de costumbre.









DESTRUCCIÓN MASIVA › La poco afortunada idea de las infinitas continuaciones convierte el infierno en una simple tortura.

METAL SLUG ANTHOLOGY 12+

En lo suyo, es imbatible: humor, acción frenética, diseños espectaculares. La jugabilidad de toda la vida.

Alguna levísima ralentización sin importancia. La comercial pero discutible decisión de proporcionar infinitos continues.



PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS› Arte en formato pixel a la enésima potencia. El nivel de detalle y la estudiada paleta de colores son de madera clásica.	8.7
SONIDO› También perfectamente reconocible. Excelentes efectos sonoros, perfecto ambiente musical bélico y mucha comedia auditiva.	8.0
JUGABILIDAD› Aunque nada accesible debido a su dificultad, la serie M.S. garantiza satisfacción absoluta al terminar cada entrega.	9.0
DURACIÓN› Los juegos de M.S son breves, pero muy rejugables. Perfectos para aliviar esperas, descargar adrenalina y perfectos para portátil.	8.5

CONCLUSIÓN› Para coleccionistas de hitos del arcade es compra obligada. Todos los Metal Slug, la última gran saga de la acción oldschool, replicada con perfección y en un solo paquete.





¡Desata el dragón que llevas dentro!



envía SPYRO al 404
y descárgate este juego en tu Movistar





PS2



COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **677 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95€**
http://es.square-enix.com/dcff7/



DIRGE OF CERBERUS
FINAL FANTASY VII

CAMBIO DE GÉNERO PARA SQUARE ENIX


POR **LAST MONKEY**

Llevar en el título el nombre de un juego como *Final Fantasy VII* es un arma de doble filo. Por un lado asegura que, cuando llegue a las tiendas, el producto en cuestión vaya a destacar sobre los demás, ya que la odisea de Cloud y compañía que **Square Enix** (por aquella época simplemente Squaresoft) lanzó para **PSone** es sin duda una de las más recordadas y valoradas por los jugadores de todo el mundo. Pero por otra, genera una serie de expectativas que muy pocos juegos pueden cumplir para estar a la altura del material original. ***Dirge Of Cerberus***, como seguramente ya sabrás, forma parte de una compilación de productos audiovisuales creados para conmemorar el legado histórico de *FFVII*. Al frente del equipo de programación se encuentra nada menos que Yoshinori Kitase, uno de los programadores estrella de la compañía, aunque el resto del grupo de desarrollo tampoco se queda atrás. Sin embargo, la experiencia de estos hombres y mujeres, como la gran mayoría de trabajadores de **Square Enix**, se ciñe a la creación de juegos de rol en sus más variadas formas. Por ello sorprendió el hecho de que en este título se decantaran por un *shooter* puro y duro, con algunos toques de exploración y una personalización del personaje y de

CARAS MUY CONOCIDAS APARECEN A LO LARGO DEL JUEGO



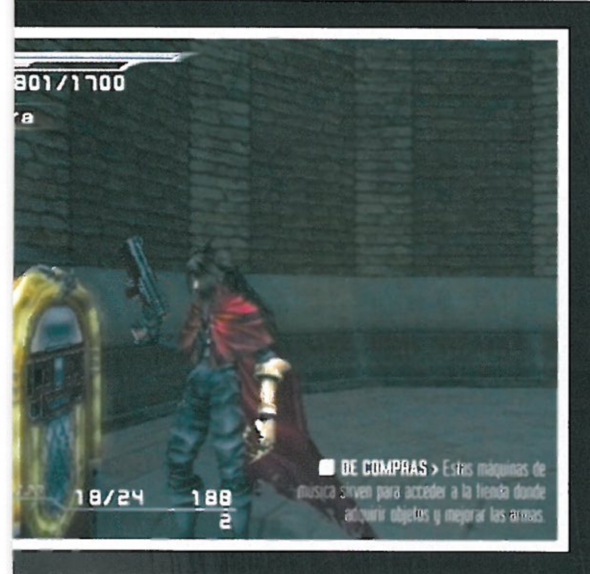




LA ALTERNATIVA

RESIDENT EVIL 4

El mejor juego de acción en tercera persona para PlayStation 2. Disparos, terror y una genial ambientación a un precio reducido.



■ **DE COMPRAS >** Estas máquinas de música sirven para acceder a la tienda donde adquirir objetos y mejorar las armas.









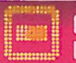
■ **AYUDA PARA APUNTAR >** El título cuenta con un sistema de puntería «semi-automático» que facilita bastante las cosas a la hora de despachar a los enemigos, aunque le quita algo de emoción al desarrollo.

sus armas, al que se han añadido ciertos elementos de *RPG* (al acabar con los enemigos obtendrás experiencia, las pistolas de Vincent son altamente modificables y también podrás gastar dinero en todo tipo de objetos). El juego no fue muy bien recibido tras su lanzamiento en su país de origen, y por ello se realizaron una serie de mejoras. Efectivamente, ahora Vincent se controla mucho mejor, la cámara responde con más rapidez y se han añadido un gran número de misiones extra al acabar el juego, que incluso pueden resultar más divertidas que el modo principal. Es cierto que posee una buena historia, impresionantes secuencias de vídeo, una banda sonora atractiva y un personaje carismático, pero su desarrollo es demasiado simple y repetitivo. No resulta especialmente divertido acabar con oleadas de enemigos una y otra vez, y pocos alicientes más se ofrecen al jugador en lo que jugabilidad se refiere. El género de los *shooters* ha avanzado bastante en los últimos años como para que esto resulte suficiente, y el catálogo de **PlayStation 2** cuenta con algunas verdaderas obras maestras en este sentido que ofrecen toda la acción y la tensión que le faltan a este título. Con todo esto no quiero decir que ***Dirge Of Cerberus*** sea un mal juego, de hecho la mayoría de los usuarios podrán pasar un buen rato jugando con él. Quizás sea que esperábamos mucho más de una producción en la que vuelven a aparecer Cloud, Tifa, Cid, Barret y demás. Algunos entornos también se repiten, como la mansión donde descansaba el protagonista en *FFVII*, pero el diseño de los niveles es bastante simple y lineal, lo que hace que la mayor parte de su desarrollo recaiga en una acción que no acaba de convencer, pese a algunas buenas ideas como la posibilidad de utilizar la «materia» para mejorar las armas o la capacidad de Vincent para conventirse en una poderosa bestia. Esperemos que el futuro *Crisis Core* de **PSP** nos llene más.

DIRGE OF CERBERUS: FFVII

16+


Forma parte de la compilación Final Fantasy VII.
El carisma del personaje y las secuencias de video.

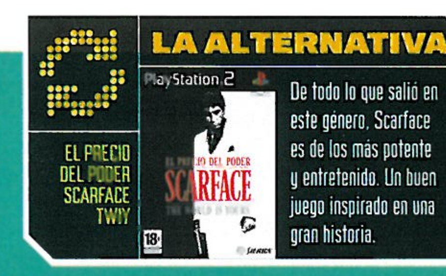

Como shooter en tercera persona deja bastante que desear.
La omnipresencia de las cargas desde el DVD.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> El diseño de los personajes, obra de Tetsuya Nomura, es lo mejor del juego. El motor gráfico no está a la altura de lo esperado.	7.9
SONIDO> Sin duda alguna el mejor apartado del juego. Las composiciones cuentan con la calidad típica de las producciones de la casa.	8.9
 **JUGABILIDAD>** Resulta sencillo adaptarse al sistema de control, pero no parece el más indicado para un juego de este tipo.	8.0
DURACIÓN> El modo de juego pricipal no te llevará más de diez horas, pero existe un gran número de misiones adicionales.	8.5

CONCLUSIÓN> Square Enix ha intentado entrar en un género que no domina, y eso se nota. Pese a no ser un mal juego, palidece si se compara con otras producciones similares. **8.2**



LA ALTERNATIVA

EL PRECIO DEL PODER SCARFACE TWIY

De todo lo que salió en este género, Scarface es de los más potente y entretenido. Un buen juego inspirado en una gran historia.

MADE MAN

BUENA IDEA, MALAS FORMAS

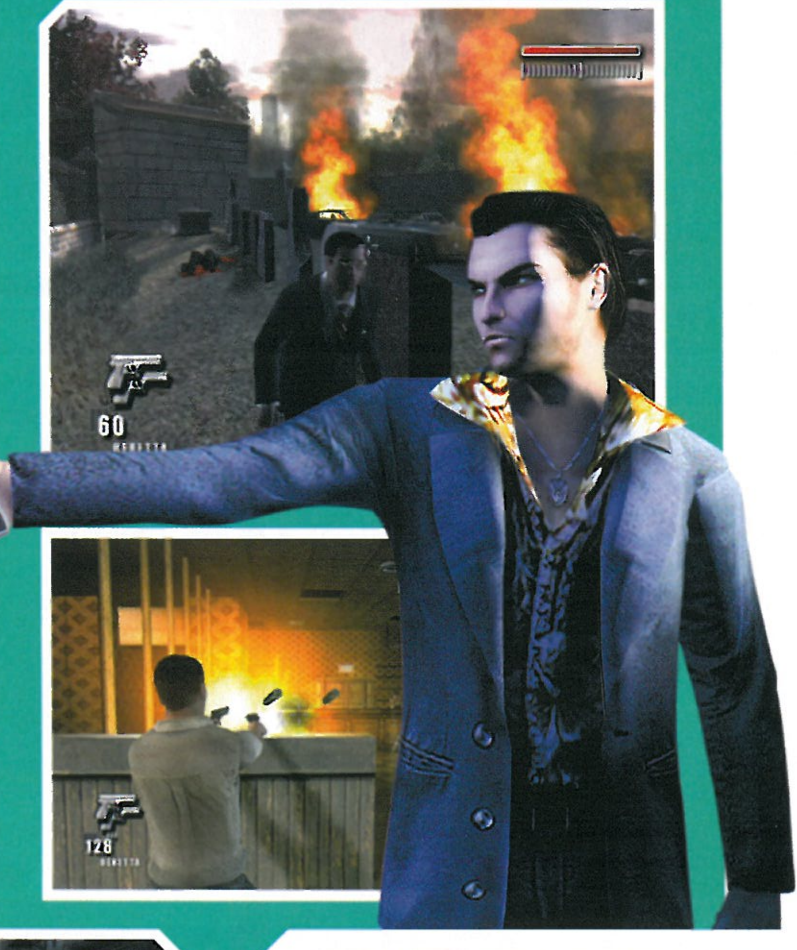
PS2



COMPAÑÍA: **NOBILIS**
DESARROLLADOR: **SILVERBACK STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **NOBILIS**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **38 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
http://www.nobilis.es/

POR **DE LÚCAR**

Cuando vimos la versión *beta* hace algún tiempo, el comentario general de la redacción sobre *Made Man* era que tenía buena pinta... pero que a ver si lograban solucionar el manejo del personaje. Por desgracia, ha pasado el tiempo y estamos más o menos ante la misma situación. El juego tiene un argumento potente, digno de una película inspirada en la mafia, una puesta en escena bastante cuidada en la recreación de personajes y escenarios, un protagonista que se mueve a duras penas y unas cámaras que te dejan vendido al menor descuido. Aunque, poco a poco, uno acaba por hacerse con el manejo, *Made Man* es un juego de acción al que le falta ritmo y que no mejora por mucho que aumenten los tiros. La sensación es que estamos jugando al típico juego de pistola en recreativa pero con el mando. Avanzas un poco o abres una puerta, los enemigos aparecen... pum, pum, pum... y así siempre. Aunque eso se podría decir de otros muchos títulos, aquí esa sensación no desaparece en ningún momento y resulta muy arriesgado en un género en el que la competencia ofrece mucho más y muy variado. *Made Man* tiene buenas cosas, algún detalle muy interesante, pero malas formas y poco brío.



EN VIETNAM › El protagonista, como otros muchos jóvenes de aquella época, tendrá que sobrevivir a su obligado paso por la guerra de Vietnam.





¿VALOR...? EL JUSTITO

En casi todos los juegos donde hay muchos tiros, la mejor política suele ser casi siempre andar con pies de plomo y los ojos muy abiertos. En Made Man, aunque hay bastantes botiquines para recuperar vida y abundante munición, también será una excelente forma de progresar. Ir agachado para avanzar es una precaución que no está de más, pero lo mejor será evitar los cuerpo a cuerpo y atacar siempre parapetándote donde sea posible... y sin gastar muchas balas.



MADE MAN 16+



Los cuidados escenarios, la historia bien tramada y unos personajes muy interesantes, son sus bazas para cautivarte.

No termina de convencernos como título de acción. El juego de cámaras es algo tosco y los movimientos de hace milenios.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS› Los escenarios están muy bien diseñados y nos gusta que todo se vea afectado por los disparos. La cámara no nos convence. **8.4**



SONIDO› Se nota que se han esforzado mucho en este apartado. El doblaje es casi de película y los FX recrean a la perfección la acción. **9.0**



JUGABILIDAD› Aunque gana a medida que se juega, sigue siendo tosco en el manejo e inferior a los maestros del género en oferta y variedad. **7.8**



DURACIÓN› Las misiones son bastante largas y cuenta con 17 episodios, que no está nada mal, pero no hay más modos de juego. **8.0**

CONCLUSIÓN› En muchos aspectos es notable, por ejemplo en los escenarios o en el argumento, pero no han depurado mucho los movimientos del personaje y parece un juego antiguo.




¿TIENES LO QUE NECESITAS PARA CONVERTIRTE EN EL ULTIMATE NINJA?
NARUTO
ULTIMATE NINJA
PlayStation 2
NARUTO
ULTIMATE NINJA
12+
Are you prepared?
¡SUBE RANGO A RANGO HASTA CONVERTIRTE
EN EL HOKAGE DEFINITIVO!
PONTE EN LA PIEL DE MÁS DE 12 PERSONAJES
DESBLOQUEA SÚPER ATAQUES A DIFERENTES NIVELES
DESBLOQUEA TONELADAS DE CONTENIDOS ADICIONALES INCLUYENDO PERSONAJES SECRETOS
CAMBIA DE FASE EN MITAD DEL COMBATE
BANDAI NAMCO Games
© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights reserved. Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Distributed by Atari Europe SASU



LA ALTERNATIVA

X-MEN LEGENDS

Sin movernos de Marvel pero sólo con personajes mutantes, es precisamente el «padre» de este Marvel Ultimate Alliance.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

LA HISTORIA DE MARVEL A TU ALCANCE



PS2

COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **RAVEN SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **307 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
www.marvelultimatealliance.com

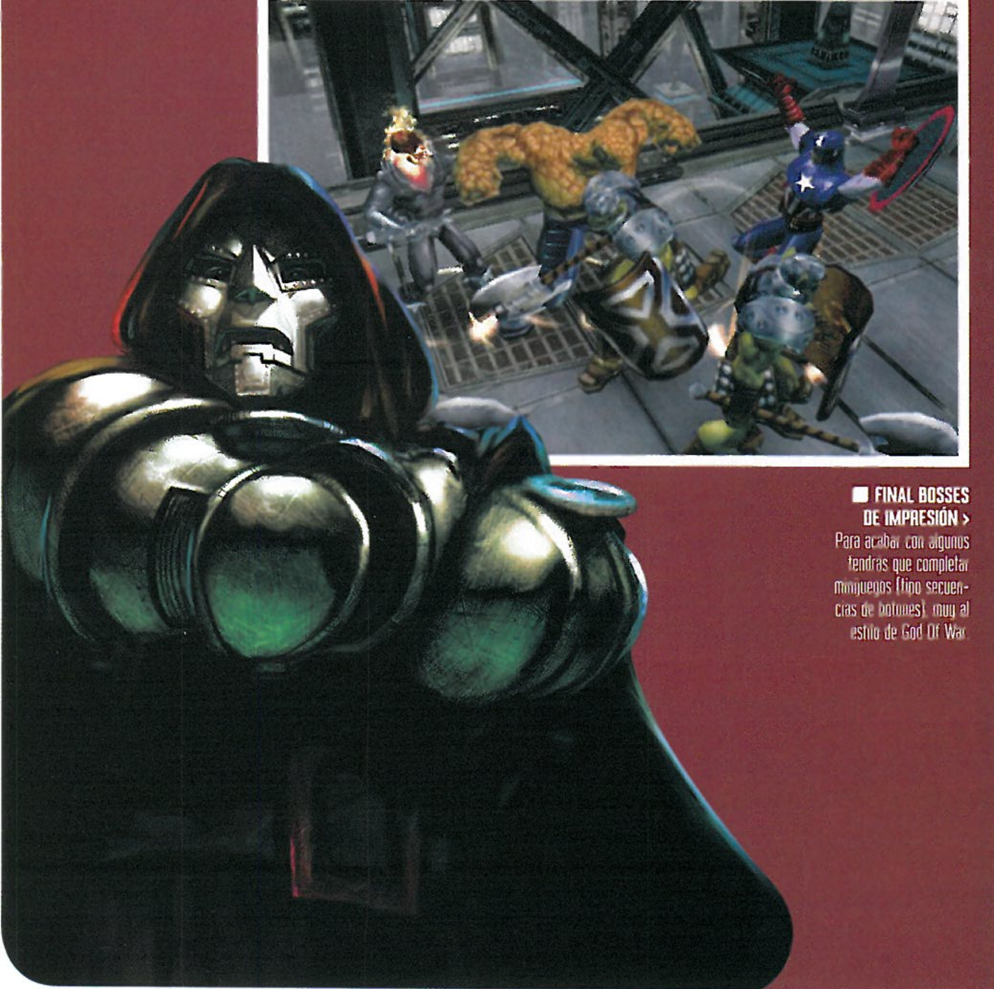


POR **STAN BY**

Marvel Ultimate Alliance hereda el planteamiento de *X-Men Legends*, pero saliendo del gueto mutante y ofreciendo 23 personajes históricos de todo el catálogo Marvel: desde clásicos como *Spiderman*, *Thor* o *Lobezno*, a algunos menos conocidos (Masacre, Dr. Extraño), y un cuidado elenco de supervillanos. Podrás cambiar los integrantes de tu equipo (cuatro héroes) en cada punto de salvado. Además, si eliges una formación clásica (Vengadores, Nuevos Vengadores, 4F), tendrás bonificaciones especiales. Rizando el rizo, más adelante podrás crear tu propio supergrupo, con nombre, logo y nuevas habilidades según la reputación conseguida. Los personajes, en un guiño delicioso, además de poderes obtienen nuevos trajes con bonificaciones especiales al subir de nivel. Las mejoras con respecto a *Legends* tienen que ver también con el motor 3D empleado (más bonitos y detallados los personajes ahora) y con un aumento en la interactividad con los poderes. No obstante, la mecánica general no varía: machacar botones y conseguir *combos* devastadores. Una pena no haber mejorado también los escenarios, que dan demasiada sensación de mazmorra. Aunque unos pequeños defectillos se perdonan debido a que la oferta de superhéroes y sus posibilidades resulta un auténtico lujazo.





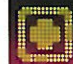


FINAL BOSSES DE IMPRESIÓN > Para acabar con algunos tendrás que completar minijuegos (tipo secuencias de botones), muy al estilo de God Of War.



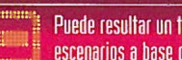
DISEÑA TU MODA > Algunos trajes son una auténtica sorpresa, como el amarillo de Daredevil o alguno del Capitán América, sacados de la serie Ultimates.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 12+



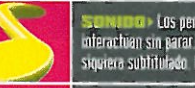
Arrasar enemigos con tus superhéroes favoritos, hacer tus propias formaciones, desbloquear trajes históricos...

Puede resultar un tanto repetitivo, a lo que no ayudan los escenarios a base de salas y de límites cerradísimos.



PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



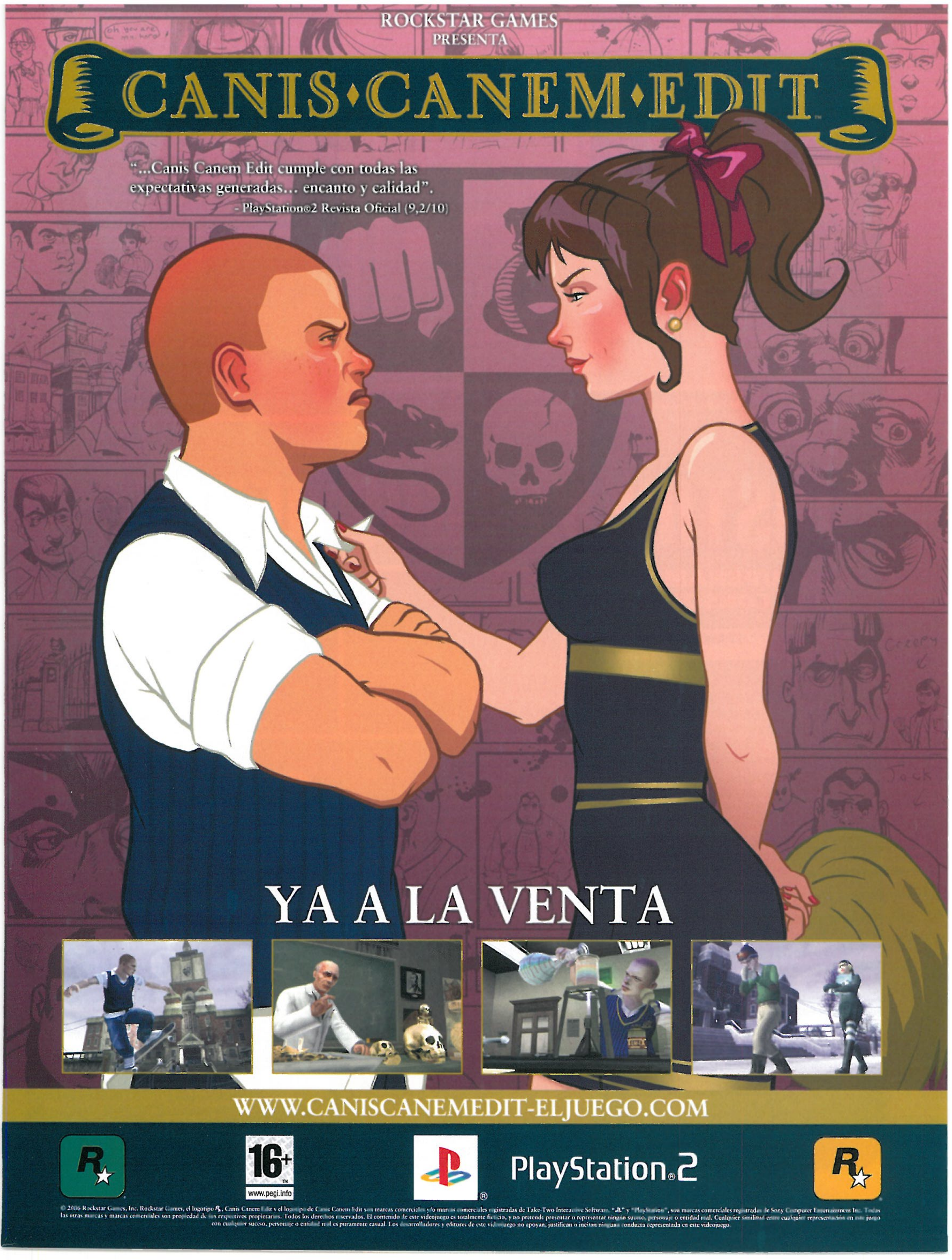




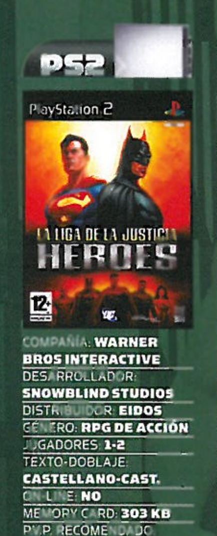


GRÁFICOS > Se nota que estamos al final de una generación. De todos modos, los diseños de los personajes están cuidados y llenos de guiños.	7.5
SONIDO > Los personajes hacen chistes e interactúan sin parar. Pero no está doblado, ni tan siquiera subtitulado. Un gran fallo.	7.0
JUGABILIDAD > Divertido y adictivo. Pasarás horas creando nuevas formaciones y probando héroes y superpoderes.	8.5
DURACIÓN > El modo Historia da mucho de sí, hay personajes y trajes que desbloquear, y además hay modo On-line. Mucha tela que cortar.	8.5

CONCLUSIÓN > Para cualquier aficionado a los cómics, en general, y a estos personajes, en particular, este juego proporcionará horas y horas de diversión. En inglés, eso sí. «Nuff said!» **8.2**



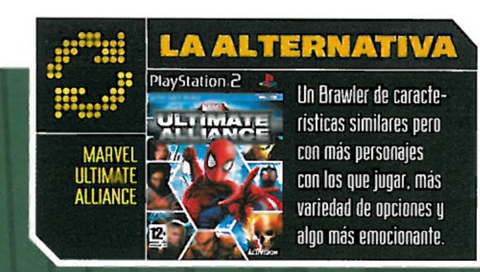
ROCKSTAR GAMES
PRESENTA
CANIS·CANEM·EDIT
"...Canis Canem Edit cumple con todas las expectativas generadas... encanto y calidad".
- PlayStation®2 Revista Oficial (9,2/10)
YA A LA VENTA
WWW.CANISCANEMEDIT-ELJUEGO.COM
16+
www.pegi.info
PlayStation®2



COMPAÑÍA: **WARNER BROS INTERACTIVE**
DESARROLLADOR: **SNOWBLIND STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **EIDOS**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **303 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €**
http://justiceleagueheroes.warnerbros.com/



ROMPIENDO LA MONOTONÍA... > Aunque algunos escenarios puedan antojarse repetitivos, otros, como Marte, tienen una belleza especial. Lo más variado, no obstante, son los poderes clásicos de los superhéroes.



Un Brawler de características similares pero con más personajes con los que jugar, más variedad de opciones y algo más emocionante.



JUSTICE LEAGUE HEROES

LOS SUPERAMIGOS EN TU CONSOLA

POR **STAN BY** 





Los que estén un poco hartos de adaptaciones de personajes **Marvel**, entre videojuegos y películas, tienen la posibilidad de saltar a la competencia más directa: **DC**. *Justice League Heroes* presenta al grupo más emblemático de la editorial: *La Liga De La Justicia*. El juego ofrece la posibilidad de jugar con sus miembros más destacados: *Superman, Batman, Wonder Woman, Martian Manhunter, Flash* y Linterna Verde (más alguno desbloqueable). A diferencia de otras franquicias superheroicas, sólo pueden manejarse los personajes por parejas y, en contadas misiones, se puede elegir cual de ellos utilizar. Sin duda, una pequeña decepción. La ambientación también te deja un poco frío, ya que los escenarios, a pesar de cierta belleza gracias principalmente a la iluminación, dan la sensación de ser demasiado cerrados y lineales: construidos según un rígido modelo de mazmorra deparan poquitas sorpresas. Lo mejor, sin duda, las posibilidades a la hora de hacer que los personajes evolucionen, pudiendo elegir qué superpoderes desarrollar, aplicarles mejoras recogidas durante la acción y desbloquear trajes clásicos. Y las tortas, claro.

JUSTICE LEAGUE HEROES 12+

 El control de los superpoderes y cómo estos evolucionan. Poder manejar a superhéroes como Linterna Verde o Flash.

Cierta rigidez en los escenarios, además algún que otro personaje que has de usar forzosamente no acaba de dar la talla.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

	GRÁFICOS > En algunos momentos, ciertas texturas resultan espectaculares. La iluminación, en general, es uno de sus puntos fuertes.	7.8
	**SONIDO** > Todas las voces están en castellano y, aunque alguno de los dobladores no parece el más idóneo, resulta un auténtico puntazo.	7.5
	**JUGABILIDAD** > No deja de ser un machacabotones con fuertes dosis de RPG, pero poder usar a algunos héroes merece la pena.	8.0
	**DURACIÓN** > El juego se puede superar en pocas horas y no presenta muchas opciones que alarguen su vida. Sin duda, su punto débil.	7.5

CONCLUSIÓN > Un juego que falla en parte a la hora de transmitir toda la grandeza de los héroes de DC, pero divertido a su manera y con algunos detalles que los fans sabrán apreciar. **7.5**



LA APUESTA DE SEGA POR LOS RPG DE ACCIÓN, EN SOLITARIO O EN COMPAÑÍA

COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SONIC TEAM**
DISTRIBUIDOR: **SEGA**
GENERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **235 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,99€**
www.phantasystaruniverse.com

POR **LAST MONKEY**

Mucho tiempo llevan los jugadores esperando la prometida «revolución» en la saga *RPG* de **Sega**. Tras unos años deambulando entre el bullicioso universo de los MMORPG (juegos tipo *World Of Warcraft* o *Final Fantasy XI*) los responsables del **Sonic Team** han decidido pensar también en los jugadores que prefieren las cosas de toda la vida, y enfrentarse a una aventura en solitario. La verdad es que el resultado, sin ser malo, dista mucho de lo que estamos viendo últimamente en este campo. Quizás a esta opinión contribuye el hecho de que recientemente hayan llegado hasta nuestras manos obras maestras de la talla de *Dragon Quest*, *Kingdom Hearts II* o *Final Fantasy XII*, contra las que este ***Phantasy Star Universe*** tiene poco que hacer, a pesar de contar con un buen número de virtudes. Viendo como está el panorama actual de juego On-line para **PlayStation 2** en España, seguro que la mayoría de los jugadores estarán más interesados en su modo Historia. Este te pone en la piel de un joven que entra a formar parte de una especie de policía espacial conocida como *GUARDIANS*. Desde ese momento, la acción se desarrolla entre las misiones que van relatando el argumento del juego (dividido en capítulos como si de una serie de televisión se tratase) y otras opcionales cuyo único cometido es conseguir dinero, nuevo equipamiento y experiencia para tu héroe. Pese a lo que pueda parecer, en todo momento controlarás a ese único personaje, pues las opciones de selección de raza y aspecto físico quedan relegadas a las modalidades On-line. El desarrollo de la aventura sigue las bases de lo visto en este tipo de títulos. Una serie de ciudades (cuatro en esta ocasión: tres situadas en sendos



BOCADILLOS > Fuera de las secuencias cinemáticas, los personajes se comunicarán entre ellos mediante estos graciosos globos de texto.





MODA GALÁCTICA > Dentro de la modalidad On-line tendrás muchas más posibilidades para personalizar a tu personaje en lo que a estética se refiere.





UNIVERSE

■ **A DOS MANOS** > Podrás combinar las armas de forma que lleves una blanca en una mano y de fuego en la otra.









MÁS COMPLETO EN MODO ON-LINE

planetas y otra en una colonia espacial) sirven para relacionarse con los NPC, conseguir nuevos encargos y, sobre todo, equipar al personaje. Este es un apartado sumamente importante en ***Phantasy Star Universe***, y que puede llevarte más tiempo que la realización de las misiones en sí. De hecho, hay tantas posibilidades y son tan complejas que los menos iniciados pueden sentirse desorientados. Una vez aterrices en la superficie del planeta en cuestión para llevar a cabo el encargo, te darás cuenta de que todas siguen un patrón my similar. Un mapeado lineal dividido en zonas más pequeñas y enemigos que van apareciendo poco a poco. Para avanzar, habrá que acabar con todos, conseguir la llave que abra la puerta y así una y otra vez. Poco o ningún espacio queda para la exploración, la resolución de enigmas o la interacción con otros personajes. Eso sí, los combates son bastante más dinámicos y divertidos que en las entregas de *Phantasy Star Online*, con multitud de *combos*, magias y demás, pero están muy lejos de lo que se puede ver en un buen juego de acción. En lo que a gráficos se refiere el juego cumple sin demasiados alardes. Hace un par de años pudiera haber impresionado, pero visto lo visto no pasa de correcto, algo que también sucede con la música, que queda muy lejos de las grandes producciones del género. Otra de las claves del título es el juego On-line, pues añade mucha profundidad gracias a la interacción con otros usuarios y la composición de los equipos para salir a la aventura, además del hecho de poder elegir entre varias razas. Sin embargo, habrá que pagar una cuota mensual para disfrutarlo.

PHANTASY STAR UNIVERSE 12+



Los combates son bastante divertidos en general.
Cuenta con muchas opciones de personalización del personaje.



No está ni siquiera traducido al castellano.
Que haya que pagar una cuota mensual por jugar On-line.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS› Resultones es el adjetivo más positivo que se puede emplear en este apartado. A estas alturas se espera mucho más de PS2. **8.0**



SONIDO› Las melodías cuentan con un aire futurista muy adecuado, pero se repiten demasiado. Efectos y voces, sin alardes. **8.0**



JUGABILIDAD› Gustará a los más fanáticos del género, pero no introduce nuevos conceptos y es bastante lineal. **8.4**

DURACIÓN› El modo Historia no es particularmente largo, pero si accedes al On-line la cosa puede extenderse bastante. **8.8**

CONCLUSIÓN› Sega ha intentado actualizar su saga reciclando ideas anteriores y añadiendo otras con resultados dispares. No entrará en el Olimpo de los juegos de rol.





LA ALTERNATIVA

DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK: THE TAKEOVER

Si no te quieres romper un dedo haciendo complicados combos y prefieres la lucha más «clásica», The Takeover es el título perfecto para ti.

POWER STONE COLLECTION

RAÍCES DE UNA GENERACIÓN

PSP



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **128 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95 €**
www.capcom-europe.com

POR **DOC**



Todos tenemos claro que **PlayStation 2** es sin duda la mejor consola de su generación, pero no podemos olvidar que los 128 *bits* empezaron con Dreamcast y con títulos como *Power Stone*. Después de *Capcom Classics* y *Reloaded*, la compañía nipona sigue trayéndonos buenos recuerdos a **PSP**, en esta ocasión con las dos entregas de *Power Stone* en un solo UMD cargado de extras de todo tipo. Si no conocías aún esta corta saga de **Capcom**, basta decir de ella que fue creada por los artífices de *Street Fighter* y que presenta una jugabilidad simple pero efectiva (nada de complicados *combos*), basada sobre todo en el uso de armas y objetos que pueblan los escenarios. Técnicamente, los dos títulos son casi idénticos a los de Dreamcast (o *coin-op*), con una resolución menor y con unos tiempos de carga más largos de lo normal. Como curiosidad, cabe destacar la inclusión de los minijuegos para VMS (*Memory Card*/mini-consola de Dreamcast) entre los extras del juego.











POWER STONES > Recoge tres de estas gemas, en cualquiera de las dos entregas del juego, para que tu personaje se vuelva más fuerte durante unos segundos y será capaz de realizar dos diferentes súper ataques.

POWER STONE COLLECTION 12+



Traerá grandes recuerdos a los usuarios de Dreamcast. Es un juego de lucha sin demasiadas complicaciones.

Las cargas son bastante largas para la corta duración de la mayoría de los combates del juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10





GRÁFICOS> Muy similares a los de las versiones originales, a excepción de su baja resolución, algo molesta en las tomas más lejanas.	7.7
SONIDO> Su cinematográfica banda sonora ambienta a la perfección todos los escenarios del juego. Se echa en falta un modo Arrange.	8.0
JUGABILIDAD> Su control simple asegura horas de diversión sin complicaciones, pero los fans del combo se aburrirán enseguida.	7.6
DURACIÓN> El modo multijugador ad hoc para dos (Power Stone) o cuatro jugadores (PS2), le da mucha vida al título de Capcom.	7.0

CONCLUSIÓN> Diversión instantánea y a raudales para los no iniciados en el terreno de la lucha, entretenimiento fugaz para los maestros del combo. **7.6**



EL MÍTICO JUEGO QUE REVOLUCIONÓ LOS JUEGOS DE AVENTURA GRÁFICA, ¡AHORA PARA TU PSP!
MYST
SUMÉRGETE EN UNA AVENTURA SIN INSTRUCCIONES NI REGLAS. SOLUCIONA MULTITUD DE ROMPECABEZAS, LABERINTOS Y ENIGMAS. NO ES UN JUEGO ES UNA EXPERIENCIA
MYST
L.A. RUSH
Por primera vez para PSP™ llega la licencia de conducción más loca del momento, L:A: RUSH. Compite contra un amigo en carreras callejeras o haz misiones junto a él con la funcionalidad Wi-Fi. Experimenta el Modo Historia que te permitirá recorrer cinco recreaciones diferentes de Los Angeles con atajos y sobreviviendo a saltos que desafían a la muerte. En exclusiva para PSP entra dentro del nuevo Stunt Arena, donde podrás saltar por rampas, realizar trucos en el aire y producir explosiones a toda velocidad. Recoge todas las monedas de oro que puedas para poder abrir modos y secciones ocultas. Podrás participar en más de 36 circuitos diferentes.
12+
www.pegi.info
PSP
MIDWAY
Virgin PLAY



LA ALTERNATIVA

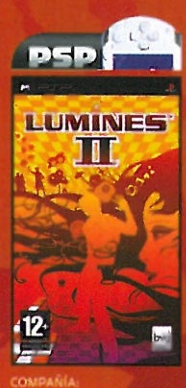
LUMINES

Aunque con menos opciones de juego y sin videoclips licenciados, la primera entrega ofrece la misma experiencia en cuanto a puzzles, ahora más barato.

LUMINES II

MÁS MÚSICA, MÁS COLOR Y MÁS MODOS DE JUEGO EN EL MAGISTRAL PUZZLE DE MIZUGUCHI

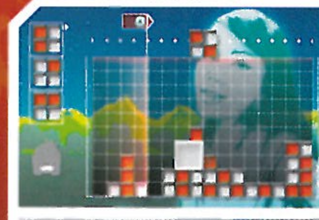
PSP

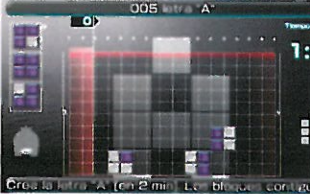


COMPAÑÍA: **BUENAVISTA GAMES**
DESARROLLADOR: **Q ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **PUZZLE**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO**
SALVAR PARTIDA: **128 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **34,95€**
www.lumines2thegame.com/spain.php

POR **SUPERNENA**

Puede que no cuenten con gran prestigio entre algunos jugones, pero los títulos de *puzzle* son los que más horas de diversión proporcionan a largo plazo. Buena prueba de ello es *Lumines*, un título que acompañó al lanzamiento de **PSP** y que todavía sigue siendo un habitual de todos aquellos que disfrutamos pasando las horas muertas eliminando cuadraditos. Aunque lo previsible era que esta secuela se limitara a más de lo mismo, lo cierto es que el maestro Mizuguchi y su equipo de **Q Entertainment** han conseguido mantener la mecánica de juego completamente inalterada y, a pesar de todo, realizar aportaciones respecto al título que distribuyó **UbiSoft**. La más conocida, aunque menos sustancial, es la inclusión de vídeos musicales de populares artistas, cuya lista completa te detallamos más abajo. Otra novedad es la posibilidad de elegir tres niveles de dificultad diferentes en el *puzzle* tradicional, cada uno con su propia lista de *skins* desbloqueables. Pero donde realmente expande ***Lumines II*** sus horizontes es en los modos de juego. Así, podrás crear tu propia lista de reproducción con tus diez *skins* favoritas para jugar a ronda única o como un bucle. Y al modo Rompecocos (donde debes diseñar diferentes figuras en pantalla) se unen ahora cincuenta misiones, como borrar un número determinado de bloques dentro del tiempo o limpiar la pantalla utilizando las jugadas exactas. Se mantienen las partidas a dobles tanto contra pintorescos enemigos controlados por la CPU como contra otro jugador (que cuente con su propio UMD) a través de Wi-Fi. Por si esto fuera poco, el título incluye un secuenciador parecido al Editor de melodías de algunos teléfonos móviles, que permitirá a los jugadores con inquietudes musicales crear su propia composición... ¿Qué más se puede pedir a un título que ya era brillante?















MECÁNICA > Cuatro piezas por bloque. Dos colores diferentes. Una melodía que marca el tempo. El objetivo es unir las piezas del mismo color para hacerlas desaparecer al paso de la línea de tiempo. Tan simple como adictivo.

UN PUZZLE MULTIMEDIA

El juego incluye 60 diferentes skins, entre las que encontrarás nuevos temas, otros heredados de la primera versión, una decena de clips licenciados y hasta un vídeo musical creado por el propio Tetsuya Mizuguchi para la canción Heavenly Star, de Genki Rockets.



ARTISTA	CANCIÓN	ARTISTA	CANCIÓN
Beck	Black Tambourine	Gwen Stefani	Hollaback Girl
Black Eyed Peas	Pump It	Hoobastank	Born to Lead
Chemical Brothers	Star Guitar	Junior Senior	Take My Time
Fatboy Slim	Gangster Trippin	Missy Elliot	Lose Control
The Go! Team	Bottle Rocket	New Order	Regret

LUMINES II

12+

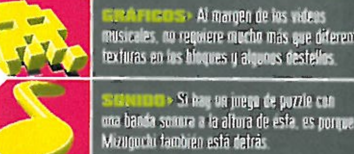


Multitud de añadidos al de por sí adictivo modo Desafío. La posibilidad de compartir datos y jugar ad hoc.



La selección de videoclips puede no ser del gusto de todos. Como te enganche no querrás jugar a otra cosa.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> Al margen de los vídeos musicales, no requiere mucho más que diferentes texturas en los bloques y algunos destellos. **8.6**

SONIDO> Si hay un juego de puzzle con una banda sonora a la altura de ésta, es porque Mizuguchi también está detrás. **9.0**

JUGABILIDAD> Aprender a jugar es muy fácil, pero sólo con dedicación llegarás a ser un auténtico maestro en Lumines. **8.9**

DURACIÓN> Si consigue engancharte, lo hará para siempre. Contiene tantas opciones que ni siquiera aprovecharás todas. **9.3**

CONCLUSIÓN> Puede que ni la multitud de novedades justifique su compra si ya te hiciste con la primera entrega, pero si realmente te gustan los juegos de *puzzle* éste te apasionará.



9.0

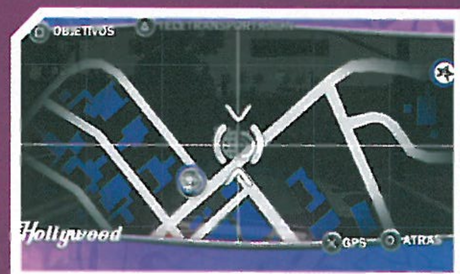




PSP

COMPAÑÍA: **MIDWAY**
DESARROLLADOR: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2 AD HOC**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **224 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95€**
www.midway.com

MODO HISTORIA > En este excelente modo tendrás que recuperar, carrera a carrera, toda tu fortuna y todos los coches que el malo de turno te ha quitado con sus malas artes.







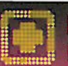
L.A. RUSH

EL CLÁSICO SE APUNTA AL TUNING

POR **DE LÚCAR**

Hace ya unos cuantos años que nació *L.A. RUSH* como un *arcade* de coches absolutamente salvaje y desenfrenado que arrasó en los recreativos. Con ese mismo concepto de juego, tan sencillo como efectivo, llegó a consola y no varió hasta la fecha. Por suerte, en esta nueva edición han cambiado el *chip* y nos ofrecen un juego de conducción con argumento y con total libertad de movimientos en un mapa con más de 350 Km. cuadrados de la ciudad de Los Ángeles. Carreras ilegales, *Tuning*, bandas callejeras, persecuciones policiales, apuestas, conquistar territorios y otros elementos tan de moda, hacen de *L.A. Rush* para **PSP** un título más actual e interesante. Coches de lujo, música cañera, una gran puesta en escena y una jugabilidad capaz de contentar a cualquier jugador, hacen de él un título a tener en cuenta. Aunque haya algunas cosas que mejorar, la verdad es que nos ha sorprendido.

L.A. RUSH 12+


El nuevo concepto de juego es mucho más variado y ofrece más posibilidades de entretenernos que el clásico arcade.

Cuando llega la noche la visión es un poco confusa y las indicaciones de la flecha del GPS no ayudan mucho en carrera.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS > Recrear 350 Km. de Los Ángeles con la calidad que lo han hecho no es nada sencillo. Los coches también están bien. **8.8**


SONIDO > Una impresionante banda sonora hip-hopera y unos efectos especiales bastante realistas en los choques, derrapes, etc. **8.9**


JUGABILIDAD > Aunque nos encanta el arcade, creemos que este nuevo estilo de juego es más potente, completo y divertido. **8.9**


DURACIÓN > El modo Historia te llevará bastantes horas de juego y además cuenta con un modo multijugador y muchos desafíos más. **9.0**

CONCLUSIÓN > Las conversiones para consola de esta saga eran divertidas y jugables, pero necesitaban un cambio de aires y esta nueva entrega nos parece todo un acierto.


8.9

FORD STREET RACING L.A. DUEL

CARRERAS A LA ANTIGUA USANZA

POR **DE LÚCAR**

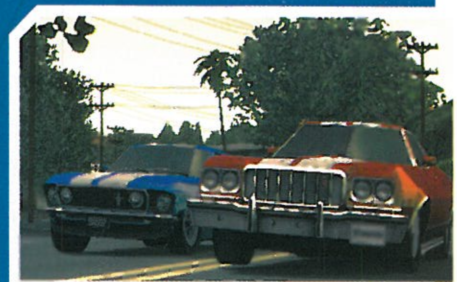


Dice el refrán que «si algo va bien, para qué cambiarlo» y algo así deben pensar en **Xplosiv** porque este ***Ford Street Racing L.A. Duel*** tiene mucho de lo que ya conocimos en otras entregas de la saga. Estéticamente es absolutamente fiel a su tradicional puesta en escena y, sin ser un *Gran Turismo*, el juego tiene un aspecto impecable y atractivo. La única variación en este apartado es que los escenarios están localizados en Los Ángeles y que se han mejorado los daños en los vehículos. En cuanto a la mecánica de juego, hay que decir que es la misma de siempre: correr y correr, aunque por lo menos se han inventado unas cuantas fórmulas para hacerlo más variado y entretenido. En unas carreras hay que llegar primero, en otras adelantar a 25 vehículos en un tiempo, en otras alcanzar a rivales que salieron antes que tú, etc. Carrera a carrera, victoria a victoria, irán apareciendo nuevos vehículos, retos y recorridos. La mecánica es simple pero efectiva y su jugabilidad lo suficientemente bien programada para picar al usuario. Aunque uno vaya el último tres cuartas partes de la carrera... si no se cometen demasiados fallos en la última vuelta, al final es posible llegar el primero. También lo contrario, ahí está su encanto.

LA ALTERNATIVA

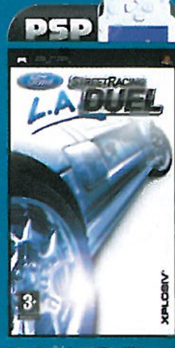
RIDGE RACER

Otro título con cierto regustillo clásico y también con un estilo de juego en el que casi todo se reduce a correr y correr. Una saga con gran tradición.





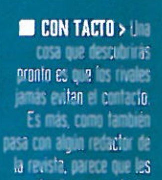
PSP



COMPAÑÍA: **XPLOSIV**
DESARROLLADOR: **RAZORWORKS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-6 AD HOC**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **80 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95€**
www.xplosiv.net

COCHES ÚNICOS > Esta versión para PSP cuenta con coches, circuitos y modos exclusivos. Los vehículos incluidos especialmente para esta entrega, además, son nada menos que seis, todos muy representativos de la marca Ford.





CON TACTO > Una cosa que descubrirás pronto es que los rivales jamás evitan el contacto. Es más, como también pasa con algún redactor de la revista, parece que les gusta el roce constante.

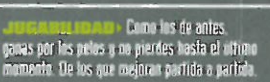
FORD STREET RACING L.A. DUEL 3+



(+) Para los amantes de los juegos de coches de toda la vida. Su sencillo estilo de juego acaba por conquistar a cualquiera.

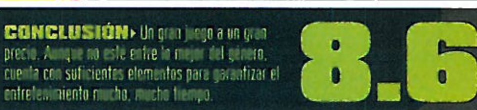
(−) Cualquier tipo de carencia que se le quiera encontrar queda compensada por el hecho de tratarse de un juego económico.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2



GRÁFICOS > Se han añadido tramos y coches específicos para esta versión de PSP. Los hay más espectaculares, pero es un trabajo correcto.	[illegible]
SONIDO > Nunca ha tenido una banda sonora digna de destacar, pero por lo menos se nota un esfuerzo en los FX. No es de lo más reseñable.	8.0
JUGABILIDAD > Como los de antes, ganas por los pelos y no pierdes hasta el último momento. De los que mejoran partida a partida.	8.9
DURACIÓN > Cuenta con un montón de pruebas, retos y un buen número de modos. Se agradecería una mayor variedad de circuitos.	8.5



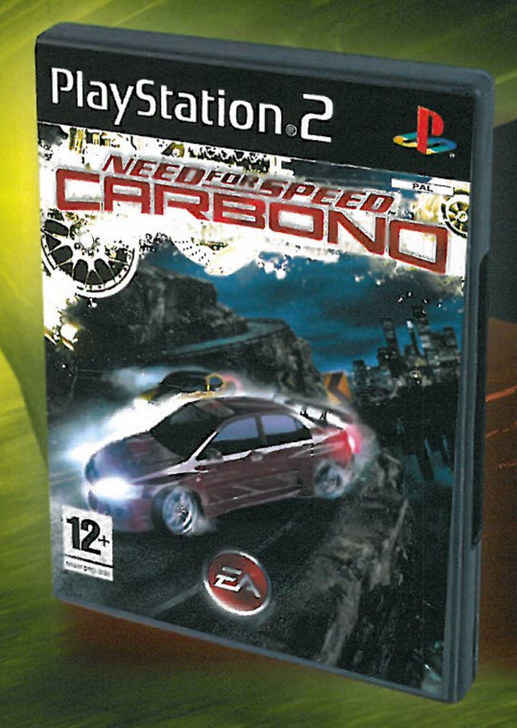


CONCLUSIÓN > Un gran juego a un gran precio. Aunque no esté entre lo mejor del género, cuenta con suficientes elementos para garantizar el entretenimiento mucho, mucho tiempo. **8.6**



NEED FOR SPEED
CARBONO

Electronic Arts y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir un exclusivo pack de NFS Carbono con gafas, guantes de piel, un llavero y el juego para PlayStation 2. Si quieres ser uno de los 5 afortunados ganadores del primer premio, o conseguir uno de los 20 segundos premios (juego NFS Carbono + camiseta) tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 18 de diciembre de 2006.



NEED FOR SPEED CARBONO

¡¡REGALAMOS 20 JUEGOS + 20 CAMISETAS!!

¿Cuál es el método más atractivo para tunear tu coche en el juego?

A) Autosculpt B) Autoescuela C) Muvyor Body

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra nfsps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: nfsps2 A



Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Sólo pueden participar en el concurso los mayores de 18 años. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de diciembre de 2006.

CANIS CANEM EDIT

Expulsado de siete colegios distintos, y con una madre muy aficionada a coleccionar ex-maridos, Jimmy Hopkins es abandonado a su suerte en la Academia Bullworth, un centro especializado en reconducir ovejas descarriadas. Bueno, o algo así...

En esta guía te mostramos los pasos para superar un año que se promete duro en Bullworth. Eso sí, por el bien de la historia, hemos optado por dar los detalles argumentales justos y necesarios. No queremos destriparte algunos de los grandes momentos de Canis Canem Edit.



[PS2]

COMPAÑÍA: **ROCKSTAR**
GÉNERO: **ACCIÓN**
MEMORY CARD: **389 KB**
HTTP://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/CANIS/HOME

CAPÍTULO 1
HACIENDO NUEVOS AMIGOS Y ENEMIGOS

Bienvenido a Bullworth. Lo primero que tendrás que hacer como Jimmy Hopkins es acudir al despacho del director en el primer piso del edificio principal. Después del sermón, te enviará a tu cuarto a ponerte el uniforme escolar. De camino tendrás el primer enfrentamiento con los abusones. Tras derrotarles, aprendiendo las bases del combate cuerpo a cuerpo, un monitor te enviará a vestirte correctamente (si no vistes según las normas, tu barra de faltas aumentará cuando te vea un monitor). En los Dormitorios Masculinos conocerás a Gary, quien en la misión **Esta es tu Escuela** te enseñará lo básico para moverte por el colegio: a relacionarte socialmente, forzar cerraduras, los horarios de clase... Ve con Gary y sigue sus instrucciones.



La Trampa: Después de una nueva conversación con el Director, acabarás persiguiendo a un abusón que te conduce a una trampa. Por el camino irán cerrándote el paso en varias puertas. Antes de abrirlas, derrota al abusón que la custodia (de lo contrario, cuando llegues al final, tendrás a seis abusones sobre ti). Al final, recoge ladrillos del suelo mientras corres y lánzalos rápidamente a Davis hasta que caiga: obtendrás el valioso Tirachinas. Precisamente en la siguiente misión, «Tirachinas», tendrás que seguir a Gary desde los dormitorios al parking de la escuela, disparar a tres ventanas del autobús y luego ir al campo de fútbol, subir al árbol indicado (hacia la izquierda al llegar) y disparar a los seis jugadores del equipo para noquearlos. En los dormitorios empieza también **Una Ayudita**: simplemente sigue a Gary hasta la parte trasera del autobús abandonado. Allí encontrarás a un viejo veterano de guerra que te enseñará nuevos combos de lucha si le llevas transistores. El primero lo encontrarás en el tejado de uno de los talleres que hay al lado, el único que tiene una escalerilla para subir. Llévaselo y recibe tu primera mejora de combate con las **Lecciones de Hobo** (hay seis transistores en total en el juego, algunos accesibles desde el principio... consulta los mapas de esta guía).

En la biblioteca puedes empezar **Salva a Algie**, quien tiene una urgencia y necesita que le escoltes a la escuela. Camina un poco por delante de él y noquea a los abusones que se acerquen antes de que le toquen (acaba primero con los que usan tirachinas). Una vez dentro del colegio, llévale al baño de chicos del primer piso, defiende la puerta mientras hace sus cosas (acudirán dos abusones más) y acompáñale hasta su taquilla. Una vez hecho, en los dormitorios encontrarás **Defiende a Bucky**. Corre a los talleres para protegerle: noquea a los dos abusones (primero el del bate), y acompaña a Bucky a uno de los talleres (dos abusones más por el camino). Levanta la puerta con Triángulo, y saca a Bucky de la zona (otros dos abusones más). Conseguirás el preciado Monopatín, tu principal medio de locomoción hasta que puedas usar bicicletas.

En los dormitorios femeninos, Beatrice te pedirá en **Esa Zorra** que recuperes los apuntes que le ha robado Mandy. Ve al gimnasio, entra en los vestuarios femeninos y fuerza su taquilla antes de que ella llegue. Escóndete en una de las letrinas para ver qué ocurre cuando



Mandy la abra, y luego corre a devolver los apuntes a Beatrice. Si durante el proceso se acerca un monitor, escóndete tras el taquillero hasta que se vaya. Más tarde (sólo por las tardes), Beatrice te pedirá que recuperes **El Diario**. Un profesor lo ha confiscado, y está en el aula de matemáticas. Ve a la parte trasera del edificio principal y escala la celosía para entrar por una ventana. Una vez dentro, ve al aula de matemáticas (cerrada) y de ahí al primer piso, a la sala de profesores. Ten cuidado con los monitores (no está permitido estar ahí por las noches), aunque es fácil esquivarlos ya que se les ve de lejos gracias a sus linternas. En la sala de profesores, coge el diario y huye por la puerta principal para devolvérselo a Beatrice.

El Candidato: en los pasillos de clase encontrarás a Earnest, que quiere ser elegido representante de alumnos. Tendrás que protegerle durante su mitin. Sube al primer piso y entra por la puerta indicada junto a las vitrinas de trofeos. Pasarás a modo «francotirador»: noquea (con un disparo es suficiente) a los alumnos que se acerquen al escenario. Vienen desde tu derecha e izquierda (butacas y palcos), desde bastidores (derecha e izquierda) y por el andamio de luces sobre Earnest. Una «X» aparecerá en el mapa un momento antes de que llegue cada abusón: apunta rápido y no dejes que dañen ni a Earnest, ni los altavoces. Conseguirás así el Supertirachinas. Después de esto, comienza Halloween. Al llegar a los dormitorios, Gary te dirá que te pongas el traje que ha dejado en tu armario. Los monitores están de fiesta, así que tienes vía libre. Haz cinco bromas que te encarguen los alumnos por el colegio. Aprovecha también para romper todas las calabazas (27) y lápidas (19) que encuentres para lograr un par de máscaras (de la cocinera Edna y de Calabaza). No te preocupes si Gary o Petey son noqueados: no son necesarios para completar la misión. Al terminar las cinco bromas, Gary te propone **La Gran Broma** (frente a la residencia pija). Protégele de uno de los pijos mientras él persigue al perro. Cuando tengas el «producto» del perro, ve a la sala de profesores, deja el regalito frente a la puerta y acciona la alarma de incendios. Risas mil y traje de ninja rojo en tu armario.

En la biblioteca comenzarás **Hojas de Personaje**. Melvin te pedirá que recuperes cuatro fichas de su juego de rol. Dirígete a las cuatro «X» del mapa: en la primera, dos abusones te la darán de buen grado. En la siguiente, tendrás que perseguir a un abusón que huye con ellas: vigila las canicas que lanza a tu paso y dispárale desde lejos con tu tirachinas cuando tengas ocasión. En los talleres, derrota a dos abusones y obtendrás otra hoja y junto a los cuartos de los chicos otro te dará la última. Ya estás listo para **Ayuda a Gary**. Consejo: besa a alguna chica antes de esta misión (si necesitas flores para regalar, frente a la residencia femenina tienes todas las que quieras). Sigue a Gary y derrota a los abusones en el parking (son tres, intenta no recibir



daño). Acompáñale al sótano del colegio y sigue sus instrucciones para superar cada puerta cerrada: usar un interruptor, saltar una verja para llegar a otro, disparar a través de una puertecita a una escoba que golpea otro interruptor, reptar bajo una reja para alcanzar otro y usar un extintor con una caldera (junto al extintor encontrarás otro transistor). Finalmente, Gary te conduce a una trampa, y tendrás que luchar contra Russell. Intenta combatirle de cerca al principio, hasta que hagas bajar su barra un cuarto, más o menos. Entonces se mosqueará, así que empieza a correr, y deja que cargue contra ti cual rinoceronte. Cuando choque contra la pared, corre a atizarle, y huye de nuevo. Si en lugar de cargar, te persigue, sigue corriendo hasta que se canse: vuélvete y golpéale. Si te agarra, pulsa rápidamente el botón indicado para librarte y dale duro. Finalmente, cuando puedas, humíllale, la pelea habrá terminado y estarás en paz con los Abusones.

CAPÍTULO 2
BLUES DEL NIÑO RICO

Hattrick Vs. Galloway: Dentro del colegio, Galloway, el profesor de inglés, te pide que encuentres sus botellas de whisky antes que otro profesor. La primera la encontrarás en la cocina, en el pequeño almacén del fondo. La segunda, en la vitrina de trofeos del primer piso: golpéala para conseguir la botella y huye de los monitores. En el segundo piso, en ›

el baño femenino, hay otra en una de las letrinas. Lleva las tres botellas a la Srta. Philips en el parking del colegio y obtendrás la cámara de fotos (y desbloquearás las clases de fotografía). También en el colegio comienza **Compras de última hora**, en el comedor. Tienes que conseguir varias cosillas para Edna: ve a Bullworth Town, al Norte del colegio, y dirígete a YumYum Market para obtener la carne. Frente a la tienda está la barbería, donde obtienes la cuchilla de afeitar, y en la calle paralela, la bolsa de colada en la tienda de ropa. Vuelve a Edna antes de que acabe el tiempo.

Te interesa hacer cuanto antes el **Desafío Pijos**. Ve al club de boxeo de los niños ricos en la zona Oeste de Bullworth Town. Antes de hacer este desafío, completa el Desafío de Boxeo, que comienza sobre el indicador azul dentro del gimnasio: tendrás que superar cuatro combates, pero como resultado, tus golpes serán mucho más fuertes. Con esta mejora conseguida, ve al indicador rojo y completa el **Desafío Pijos**, que consiste en otros tres combates. Consejo: manteniendo el botón de puñetazo sueltas un gancho que rompe su guardia, pero es bastante lento. Por el contrario, la combinación de directos y gancho final es muy efectiva. Vigila también cuándo tu contrincante prepara un gancho: esquiva y golpea rápido. Tras el desafío, la Casa Club de la Playa será tuya, y tendrás un nuevo punto de guardado.

En Entradas de Cine (junto al cine, lógicamente) tendrás que ayudar a la pija Pinky a saltarse la cola del cine. Roba la bici de Gord ahí mismo para que los pijos se alejen de la cola. Consigue bom-



bones para Eunice y llévala al callejón contiguo para que también se olvide del cine. Y, finalmente, acércate a la parejita de chicos que quedan en la cola para que salgan huyendo (por aquello de los rumores). En la parte de arriba del gimnasio puedes comenzar **Los Huevos**, aunque antes necesitarás vestir como un niño rico. Ve a la tienda Aquaberry, una calle más al Oeste, y compra un suéter o un chaleco. Ya en la misión, tendrás que llevar huevos a casa de Tad, en Old Bullworth Vale. Si no tienes huevos encima, consíguelos en la tienda frente al gimnasio y ve hasta casa de Tad. Una vez allí, los pijos te lo agradecerán a palos: véncelos y huye de la casa. Más placentera resulta la **Cita en la Feria**: lleva a Pinky a dar un paseo por la feria y consíguele un peluche. Necesitas canjear tiques por el peluche, que ganas en las diferentes casetas. Lo más rápido es el Mazazo, que consiste en pulsar rápidamente el botón que se te indique. Con los diez tiques, ve a la tienda, compra el peluche y obtén tu recompensa de Pinky. Eso sí, recuerda terminar la cita antes de la 1 de la madrugada.

En la zona Norte de Bullworth Town comienza **Razia de Braguitas**. El entrenador te pedirá que recojas cinco braguitas que ha «extraviado de la colada». Cuélate en la residencia femenina por la celosía del lado Norte. Todas las braguitas están en el segundo piso. Esquiva a la monitora (suele entretenerse en la última habitación y en los lavabos) y recógelas. Si te pilla, te echarán del edificio, pero podrás volver a colarte. Cuando las tengas, huye y dáselas al entrenador en la puerta principal del colegio.

Desde la residencia masculina, Pete te llevará a la **Carrera por el Valle**, una carrera de bicis por Old Bullworth Vale. No tiene mucho misterio: aprieta como un poseso el botón X y gana la carrera. Si tus competidores están cerca, tras de ti, lánzales bombas fétidas o petardos. Recuerda: no necesitas pasar exactamente sobre los indicadores del recorrido, basta con pasar cerca. Al ir a recoger tu premio en la tienda de bicis, comenzará **Gresca en la Playa**: varios pijos robarán tu trofeo, persígueles hasta la casa club de la playa y recupéralo... a guantazos. Una vez hecho, desbloquearás una serie de carreras de bicis por toda la ciudad. En el aula de Biología comienza **Mata Yerba**. El profesor te pide que mates una gran planta carnívora que los pijos cuidan en su residencia, Harrington House. Cuélate disfrazado de pijo (necesitarás darte un corte de pelo en la peluquería cerca de la tienda Aquaberry). Una vez dentro, sube hasta el ático y mata a la planta con el fumigador de veneno que hay junto a ella. Cuando esté muerta, huye de la casa abriéndote camino a tortas.

Casa de Tad: encontrarás a Russell en el pueblo, quien te ayudará a vengarte de la jugarreta de Tad. Ve a su casa y lanza huevos por las seis ventanas que



encontrarás abiertas. Russell te protegerá de los pijos, pero estate atento por si alguno se te acerca demasiado. Al terminar, huye de la casa. Después de esto, tienes disponible **Desafío Pugilístico**, el último asalto contra los pijos. Dirígete al club de boxeo para enfrentarte a su hombre más duro, Bif, en un combate de boxeo. Tras derrotarle, los pijos se lanzarán a por ti. Tu objetivo es Derby, su líder, y ya que ellos no siguen las reglas, no lo hagas tú tampoco: junto al ring hay un extintor que te vendrá de perlas para



atontarlos disparándolo, y luego golpéales con él. Tras acabar con los del piso inferior, sube a la sala de trofeos y acaba con Derby y sus secuaces.

CAPÍTULO 3
EL AMOR HACE QUE EL MUNDO GIRE

Nada más comenzar el nuevo capítulo, uno de los macarras te pedirá ayuda en nombre de Johnny Vincent. En Johnny Celoso, éste te pedirá que saques unas fotos de su novia, Lola, engañándole con el pijo Gord. Ve a Bullworth Town y saca tres fotos de la parejita mientras pasean cogidos de la mano, Lola recibe un regalo de Gord y, finalmente,



se besan. Mantente alejado y usa el zoom al máximo (si te ven, se moverán a otro sitio). Normalmente se besan en uno de los callejones. En la siguiente misión, Cebo, Johnny te pedirá otro favor: atraer a Gord a una trampa en el parque de bicis de New Coventry (la nueva zona del mapa abierta). Coge una bici y ve en busca de Gord cerca de la tienda de cómics. Lánzale un huevo sin bajar de la bici y haz que te persigan (no corras demasiado o los perderás). Cruza el túnel bajo las vías que lleva a New Coventry y gira a la derecha hacia el almacen que alberga el parque de bicis. Una vez dentro, usa petardos para derribar a los pijos de sus bicis. Si lo ves complicado, bájate de la tuya y usa el tirachinas.

Es Navidad: es una misión un tanto ridícula. Te llamarán al despacho del director para que recojas un regalo de tu madre: un jersey con una estúpida cara de reno. Si no quieres ser el hazmerreír del colegio, cámbiate cuanto antes. A estas alturas ya puedes hacer el **Desafío Empollón**, situado en la tienda de cómics

Dragon's Wing Comics, en Bullworth Town Norte. Los empollones te retarán a superar su récord en la recreativa **Con Sumo**, donde tendrás que manejar a un luchador de sumo y recoger comida «sana» para que aumente de peso. No hay trucos, sólo tener buena mano. Cuando lo superes, tendrás un nuevo punto de guardado, el lanzacohetes y un nuevo transistor.

Tras ésto, podrás comenzar la misión **Ladrón de Cómics**. En la tienda, el dueño te pedirá que recuperes unos tebeos robados. Monta rápido en una bici y persigue al ladronzuelo. Es buena idea esperar a que se aleje un poco de las calles más pobladas antes de lanzarle petardos. No le pierdas la pista y lánzale petardos hasta que lo tumbes. Devuelve los cómics en la tienda.

En la biblioteca comienza **Este no es tu barrio:** Algie tiene también una especie de affaire con Lola y necesitas rescatarle de una paliza segura. Busca a Cornelius cerca de la residencia masculina, líbrale de los macarras y te dirá dónde está Algie. Ve a buscarle a New Coventry, advierte a Algie y también al pijo Chad de que Lola les está tomando el pelo. Aparecerán los macarras y comenzará una persecución: tu misión es mantener a raya a vuestros perseguidores mientras Chad pedalea. Entrarás en modo «francotirador», así que tumba a



cualquier macarra en bici que se te acerque. Una vez en el colegio, conduce a Algie hasta Earnest.

En **Cocinera Enamorada**, consigue tres cosillas para la cita de Edna con el profesor Watts: bombones, el perfume de la Srta. Philips y sedantes. Lo primero deberías llevarlo ya encima (si no, ve a YumYum Market). El perfume está en la sala de profesores: activa la alarma de incendios y cuélate dentro (cuidado con los monitores). Finalmente, en el callejón cerca de la tienda de cómics, golpea los cubos de basura hasta dar con los sedantes, y llévale todo a Edna. Ve luego a la tienda Aqueaberry para comenzar la **Cita de la Cocinera**. Súbete al árbol junto al indicador y dispara con el tirachinas a cualquier alumno que se acerque a molestar a los dos tortolitos.



Vigila tu izquierda, y la puerta del hotel, de donde salen algunos alumnos. Dispárales mientras se acercan, no esperes a que lleguen hasta Edna y Mr. Watts.

Pintadas: los pijos te piden que des una pequeña lección a los macarras haciendo pintadas en su barrio. Ve a New Coventry y haz la primera pintada para aprender cómo se hacen. Al terminar, compra más spray en el Yum Yum Market que hay nada más salir del túnel y haz cinco graffitis más en los puntos marcados (a partir de aquí podrás hacer pintadas siempre que quieras). En el colegio, puedes aceptar la misión **Casa de Cristal** que te encargará Galloway. Corre al parking del colegio y, montado en el monopatín, acércate al coche de Hattrick para agarrarte (Triángulo) a su parachoques y seguirlo a su casa. Una vez allí, rompe todo lo que puedas hasta llenar la barra indicadora: macetas, cristales. Cuando veas que se acerca la poli, corre a la parte trasera, y da buena cuenta del invernadoro. Para cuando los maderos estén cerca de ti, casi habrás llenado la barra. Al completar la misión, huye de la propiedad. En New Coventry tendrá lugar la **Carrera de Lola**.

Johnny te retará a una carrera de bicis. Es útil tener en tu poder el Crucero Aquaberry, la bicicleta más rápida que puede comprarse en el juego, o haber completado todas las clases de Taller (ver el cuadro).

La única dificultad está en la parte del recorrido que circula por las vías del tren, ya que tendrás que esquivar vagones que se mueven en tu dirección. Un poco más adelante, secuaces de Johnny derribarán árboles a tu paso: sortéalos por tu lado derecho y no tendrás ningún tipo de problemas.

Bien, ya tienes disponible el **Desafío Macarra** para conseguir otro punto de guardado. Es sencillo, ve al lugar indicado, entra en el edificio y derrota a guantazos a los macarras del interior. Cuando termines con los tres primeros, aparecerán otros tres. Con las mejoras de Hobo (ya deberías tenerlas todas, o casi) y el **Desafío de Boxeo** completado, esto es pan comido. En el túnel de New Coventry, Lola te pedirá que recuperes sus cosas del Edificio Abandonado que los macarras usan de guarida. Ve directo a la entrada marcada en el mapa (el edificio está en la esquina Noreste del mapa), y no te entretengas con los macarras por el camino, o puede que eches en falta la vida que pierdas (asegúrate de ir «besado»). Una vez dentro, tres de los objetos son muy accesibles, tan sólo defendidos por algunos macarras. De los otros dos (los que verás tras unos muros semiderruidos) no te preocupes por el momento. El primero está en el cuarto frente al que te sirve de entrada. En el segundo piso, en la habitación junto a las escaleras de subida al tercero, está el segundo objeto. Finalmente, en el tercer piso encontrarás el objeto número tres. Al cogerlo, aparecerá un macarra con un enorme mazo. Aléjate de él y dispárale con el lanzacohetes (apuntando como a sus pies) o el tirachinas. Cuando lo tumbes, toma el mazo y baja a los muros semiderruidos de antes y obtén los dos objetos restantes. Llévaselos a Lola.

Puedes comenzar ahora la misión Gresca. Los pijos van a por Johnny Vincent, y se ha liado una enorme pelea en New Coventry. Persigue a Peanut para que te diga dónde está Johnny: te llevará a una trampa en un callejón. Derrota a los tres macarras y, después de la secuencia, huye del coche de policía en la bici (pedalea sin parar y no te choques con nada).

Llegarás a una nueva trampa, en un desguace con un enorme imán. Johnny te acosará desde su bicicleta y tú tendrás que noquear a los macarras que están sobre las pilas de chatarra para que Petey llegue hasta el control del imán.

Muévete sin parar y dispárales con el tirachinas o petardos. Cuando Petey llegue al imán, corre hacia él para desmontar a Johnny de su bici. Entonces, acaba con él a puñetazos (recuerda las tácticas de agarre, y humíllarlo en cuanto tengas la ocasión).

CAPÍTULO 4

MENS SANA Y CORPORE SANO, Y OTRAS PARIDAS

Tienes un nuevo enemigo, los musculitos, pero primero necesitas la ayuda de los empollones. En **Asalto a la fortaleza** tendrás que llegar hasta Earnest para convencerle de que te ayude. Besa a una chica antes de comenzar. Una vez incida la misión, habla con los empollones frente a la biblioteca para averiguar, con un par de tortas, el paradero de Earnest. Está en el observatorio. Ve hasta la puerta de seguridad junto a la biblioteca y dale otro par de cates al empollón para que te de el código. A partir de aquí, nuestro consejo es que corras hasta el observatorio y no te entretengas demasiado en acabar con los empollones que te disparan por el camino. Con sus armas caseras son más duros de lo que parecen. Si necesitas terminar con ellos, usa el tirachinas y no dejes de moverte mientras apuntas.



Cuando llegues a Earnest, deberás romper de un disparo el transformador que alimenta su Cañón Lanzapapas. Así que, nada más saltar la valla que encontrás en el camino, acaba con los dos nerds frente a ti desde lejos, sin acercarte, o Earnest te dará con su cañón. Después, corre de roca en roca hasta llegar a los



bloques frente al muro del observatorio. Acaba con los dos empollones que hay junto a la puerta y acércate hasta el bloque más cercano a la misma. Apunta al transformador rápidamente mientras Earnest no dispara y destrózalo. Sube corriendo al cañón y úsalo para tumbar la puerta interior del observatorio. Saldrán empollones de las ventanas y la barandilla frente a ti. Acaba con ellos antes de seguir con la puerta (aparecen de dos en dos). Una vez dentro, tendrás que enfrentarte a Earnest. El combate se divide en tres asaltos, en cada uno de los cuales tendrás que derribar la pasarela sobre la que se encuentra el empollón con delirios de gran dictador. Eso se consigue disparando a los dos soportes marcados con flechas rojas. Cada uno aguanta tres o cuatro disparos de tu tirachinas. En el primer asalto, ataca entre ráfagas de Earnest (son ráfagas de cuatro disparos). En el siguiente, muévete rápido y dispara más rápido aún, porque Earnest lanza grandes cantidades de petardos que explotan al mismo tiempo. Finalmente, te disparará con otro lanzapapas en ráfagas de tres disparos. Calcula tus movimientos, termina con él, y tendrás el lanzapapas entre tu arsenal.

Después de esto, haz el **Desafío Musculitos:** ve al gimnasio, gánales en un partido de Balón Prisionero y obtendrás un nuevo punto de guardado junto al campo de fútbol. De vuelta al observatorio, comienza **Paparazzi:** Earnest te pide unas fotos de Mandy. Ve al gimnasio, donde la chica está entrenando, y saca la primera foto. Mandy se irá a cambiar. Corre a la residencia femenina, cuélate por la celosía, ve a las duchas y, sin acercarte demasiado, saca una foto de Mandy. Luego, acércate a su habitación, saca una tercera y llévaselas a Earnest.

En el aula de Arte obtendrás la misión **Para usted, Srta. Philips.** Ella también tiene una cita y necesita que recojas varias cosas: un bote de perfume en la peluquería junto a la tienda Aquaberry, un collar en dicha tienda y un vestido en Worn Jn., una tienda en Bullworth Town Norte. Ve directo a los sitios y no te entretengas con los macarras, no dejarán de acosarte tirándote huevos (no dejes la bicicleta muy lejos de la entrada de cada tienda). Volviendo a los musculitos, desde la Biblioteca comienza **Guasa en la Casa de la Risa.** Ve a la feria antes de que se acabe el tiempo, entra en la atracción, sigue hasta el fondo y agáchate para pasar a la siguiente habitación. Rescata a Bucky y Fatty de los dos macarras. Después, sube a la mesa, empuja el libro y sube por la escalerilla. Ve a la derecha esquivando las guadañas hasta la sala de control y activa los controles. Con X baja una guadaña por cada musculitos que se acerque persiguiendo a los empollones (tres en total). En la siguiente sala, el Laberinto, localiza a éstos: ve a la izquierda por la primera puerta y sigue hacia la izquierda, y por el pasillo hasta Bucky. Vuelve atrás y abre la puerta cerrada más cercana. Sigue ese pasillo hasta dar con Fatty, abre la puerta junto a éste y sigue el pasillo hasta la salida. Una vez en la mina, sube la escalerilla a tu derecha y acaba con el musculitos en los controles. Úsalos para desactivar a los mineros. Continúa por la pasarela y haz lo mismo con otros dos controles. Sal de la mina, busca a los empollones frente a los espejos y sácalos de ahí.

Al comenzar **Defensor del Castillo**, los musculitos van a por los empollones al observatorio. Ve hasta la barricada y defiéndela de aquellos (deja a los empollones el terreno alto y mantente abajo



disparando con el lanzapapas o el arma que prefieras). Vuelve al observatorio y usa el cañón lanzapapas. Importante: acaba primero con los jugadores que van con el equipamiento de fúbol completo. Si uno de ellos alcanza la puerta, la misión habrá fracasado. Superada esta misión, puedes comenzar **Discreción Asegurada:** desde el gimnasio, ve hasta los dos pósters que hay en el colegio con las fotos de Mandy (tus fotos) y píntalos (no importa si no llevas spray encima). Luego, ve a Bullworth Town y haz lo mismo con los que hay allí, noqueando a algún musculito frente a alguno de ellos. Verás que Thad está deshaciendo tu trabajo: cuando limpie un cartel, alcánzale en su camino al siguiente, noquéale y acaba la misión.

En el aula de Arte comienza **Evasión de Galloway:** la Srta. Philips necesita que saques al profesor de inglés del mani-



comio. Ve hasta allí a través de unos túneles que encontrarás en el camino de la puerta de seguridad al observatorio. Tras reunirte con Philips, rodea la verja del manicomio hasta el árbol indicado, trepa y salta dentro. Camina agazapado por la maleza, esquivando a los guardias, hasta la caseta que está, más o menos, a tu izquierda. Rodéala, sube por la escalerilla y desde el tejado, dispara a la fuente de alimentación de la estatua. Cuando arda en llamas, corre siguiendo la verja y luego el muro del edificio principal hasta su entrada. Una vez dentro, supera las puertas y ve por el lado izquierdo rodeando a los guardias. Al final de la galería, gira a la derecha y corre hasta el indicador en la puerta de la celda. Galloway y tú escaparéis sin problemas. Vuelve al observatorio para empezar **Bonito Traje** y ve hasta el campo de fútbol: desde lejos, para no ser molestado por algún musculitos, dispara a la mascota del equipo hasta que se mosquee y te persiga. Corre a la piscina y, una vez dentro, zúrrale hasta noquearle para conseguir el Traje de Mascota.

Ya estás listo para **El Gran Partido**. En la «Operación Vaca de Troya», preparada por Earnest, tendrás que hacer lo



que sus «agentes» te indiquen. Primero, baila para que te abran la verja: los bailes de mascota son secuencias de botones como las de las clases de química, pero más sencillas. Si los musculitos te piden una Danza de Vaca, haz un baile para no levantar sospechas y que te dejen en paz. El primer encargo te lo dan detrás de la grada, y consiste en poner una pelota trucada en el lugar indicado, sin más complicaciones. En el siguiente, usa pegamento en los bancos del campo de fútbol. Camino de Harrington House te dan el tercer encargo: ir al gimnasio y, una vez dentro, «aderezar» el contenedor de bebidas isotónicas (ve allí y pulsa el botón indicado). Camino de los talleres encuentras el siguiente: tirar canicas en tres puntos del campo de fútbol. Finalmente, en la fuente te encargan el último: activar el marcador trucado (ve al campo y usa el control marcado). Tras esto, eres descubierto y comienza la Pelea contra el Jefe Musculitos. En este trasunto de partido de fútbol americano, tendrás que esquivar los balones que te lance, recogerlos y lanzarlos de vuelta contra los tres «defensas». Una vez tumbados, retrocederán unas yardas y tendrás que repetir el proceso, pero con otro defensa persiguiéndote. Puedes recoger balones mientras corres y lanzarlos parándote un brevísimo instante, pero no es mala idea detenerte un momento y tumbar a tu perseguidor. Cuando tumbes de nuevo a los tres defensas, volverán a retroceder y tendrás que repetirlo de nuevo, pero con dos perseguidores. Túmbalos de nuevo y te enfrentarás cara a cara con el capitán. A guantazos, ya sabes. Y delante de todo el colegio...

CAPÍTULO 5
GLORIA Y DECLIVE DE JIMMY HOPKINS, DE 15 AÑOS

Llamando la atención: el colegio es tuyo y, para demostrar quién es el jefe, tienes que hacer algo grande. Ve al ayuntamiento en Bullworth Town (el edificio más al Norte), rodéalo por la derecha hasta llegar a una escalerilla, sube hasta lo más alto (otras dos escaleri-

llas) y haz una gran pintada en el sitio indicado. Baja, espera a que el nivel de búsqueda baje un poco y ve al sitio marcado frente al edificio para hacer una foto de la pintada (tal vez sea necesario que te alejes por las calles huyendo de la poli y luego vuelvas). Después de esto puedes comenzar **Gimnasio en Llamas**. Ve en bicicleta al gimnasio intentando esquivar a los otros alumnos (no



eres muy querido ahora, precisamente) y, tras la secuencia, entra en el gimnasio. Coge el extintor junto a la escalera y apaga las llamas. Ayuda a los chicos atrapados levantando los objetos caídos y apaga cualquier otro foco que se reactive. Tras esto, busca al pirómano antes de que se acabe el tiempo: está en el vestuario femenino. En la Biblioteca podrás comenzar **Ratas en la Biblioteca:** entra en el edificio y acaba con 20 ratas, todas en la planta de abajo (basta con un buen disparo de tirachinas para cada una). Ve a New Coventry y elige la misión Buscando a Johnny Vincent, el cual ha desaparecido. Ve al manicomio, cuélate usando el árbol, recorre el muro del edificio hacia la entrada principal y espera a que el guardia te de la espalda para entrar. Una vez dentro, muévete esquivando a los guardias (sin grandes misterios) hasta la marca que indica dónde está Johnny. De ahí, ve a la lavandería marcada en el mapa y consigue el uniforme. Habla con el guardia de la sala de control para sustituirle y usa los controles para liberar a Johnny. Síguele y, cuando caigan las rejas en la



sala de televisión, ve a la que te queda directamente enfrente. Está dañada y puede levantarse. Sigue por los pasillos hasta el punto marcado en el mapa para escapar.

En el parking del colegio encuentras **Haciendo Trampas:** sube al tejado del taller (donde el primer transistor) y saca una foto de Gord «comerciando» con los macarras. Corre al gimnasio, sube a las gradas de la piscina y saca otra instantánea de Gord con los musculitos. Síguele al jardín junto a la piscina (subiendo la escalerilla junto a la puerta y saltando desde el tejadito) y sácale otra foto con Hattrick. Vuelve al parking. De ahí ve a Blue Skies para comenzar Vengándose del Sr. Burton. Tras conocer a Zoe, ve a la ferretería de Bullworth Town (frente a los cines abandonados). En el callejón trasero verás el cortafrío que necesitas. Ve a Old Bullworth Vale, al parque grande, y destruye todas las letrinas marcadas antes de que se acabe el tiempo (con 3 ó 4 golpes es suficiente, no te entretengas). Vuelve a la letrina-trampa y, tras la pequeña secuencia, usa el cortacésped para volcarla. Es el momento de hacer el **Desafío Costras**, que resulta idéntico al **Desafío Macarras**, pero en un almacén de Blue Skies, y conseguir un nuevo punto de guardado en la última zona abierta del mapa.

Pijos Jorobados: han robado los trofeos del club de boxeo de los pijos. Ve a New Coventry, al escondite macarra. De ahí, dirígete a Blue Skies, al almacén junto al primer túnel bajo la vía del tren. Una vez dentro, sigue el muro a tu derecha, agazapado, hasta el final. De ahí, gira a la izquierda y sube la escalera sin que te vean. Al llegar arriba, asómate lo suficiente para sacar una foto de varios costras metiendo ratas en cajas. Desde donde estás escondido, sube la rampa y sal por la puerta marcada. Estarás en la calle, así que dirígete a los muelles: cruza el paso bajo las vías, gira a la derecha, luego a la izquierda, y sigue el muelle. Al llegar al final, subre corriendo la rampa y saca una foto de los costras quemando los trofeos. Vuelve al club de boxeo. Rómpelo todo es tu cita con Zoe. Entra en el mismo almacén que antes y, simplemente, destroza todo lo que puedas. Quédate al principio en la primera planta y rompe lo que encuentres en los estantes bajos (busca, sobre todo, sillones y pilastras de jardín). En la oficina también hay algunas botellas que harán subir tu marcador. En la tercera planta hay muchas plantas y cristales que romper y, desde la segunda, puedes acceder por un tablón hasta la parte superior de las grandes estanterías, donde hay estatuas y armaduras que arrasar (puedes



usar la mira telescópica del tirachinas desde aquí).

La siguiente misión es **Ve a ver al director...** Es sencillo, te han expulsado. Pero aún queda tela que cortar. En la residencia masculina comienza **A saco**. Necesitas a Russell, así que búscale en su casa en Old Bullworth Vale. Una vez allí, sube al scooter y síguele, sin caerte y sin perderle, hasta la factoría. Cuando termine la secuencia, ve a desactivar los dos interruptores indicados: derrota a los costras que los protegen sin que Zoe sufra daños (para acceder al segundo, arrástrate hacia la izquierda bajo la columna caída). Tras ésto, sigue al edificio marcado en el mapa, entra y usa la consola para abrir la puerta. Sigue a Zoe hasta la siguiente puerta y dirígete a la zona de trenes para poder rodearla. Usa los cambios de aguja para abrirte camino y, una vez al otro lado de la puerta, busca el control que la abre para que pase Zoe (rodea el edificio y acaba con los costras que encuentres por el camino). Cuando superes esa puerta, Zoe entretendrá a un grupo de costras para que tú puedas subir por la rampa a tu derecha hasta la entrada al gran edificio circular de la planta química. Cuando llegues arriba, vence a Omar para obtener la llave de entrada, usa la puerta y busca a Edgar. Le encotrarás bajando en un ascensor. Para seguirle, usa la escalerilla a tu derecha, y sigue a la derecha sobre los tanques. Gatea bajo las tuberías hasta que llegues a otra que te servirá para cruzar haciendo equilibrios hasta la siguiente plataforma. Ve recto hasta otra escalerilla, baja, y usa otra tubería para cruzar a una nueva plataforma. Otra escalerilla más y llegarás



abajo. Usa L1 para parar los golpes de Edgar con la plancha de acero, con la que, además, puedes golpearle.

Si necesitas otra plancha, corre a la pared a agenciarte una nueva.

Tras varios golpes, Edgar huye. Síguele por la puerta y, cuando le alcances, coge una tubería de la pared y acaba con él (aquí también sirve L1 para bloquear). Sólo queda el acto final: Caos Total. Desde Blue Skies, ve a Wonder Meat para salvar a Russell de la policía, ya que le necesitas para parar la Gran Pelea que tiene lugar en el colegio. Cuando llegues a la factoría de **A Saco**, corre esquivando a la poli hasta el edificio marrón de la derecha. Dentro está Russell. Al verte, saldrá corriendo, síguele a toda prisa. Una vez en el colegio, tras la secuencia, encuentra a los líderes de las diferentes facciones y derrótales para detener la pelea. En la residencia femenina está Johnny con sus macarras (dos). Tienes que vigilar la barra de vida de Russell, aunque éste se defiende bastante bien (y, normalmente, se ocupa de los dos secuaces que acompañan a cada jefe). En la biblioteca está Ted con dos musculitos: éstos llevan bates, así que deberías quitárselos cuanto antes.



En Harrington House está Derby con dos pijos. Recuerda que son boxeadores y bastante duros. Si Derby «baila» mucho, aléjate y utiliza algún arma a distancia. Y ayuda a Russell lo más rápido que puedas para acabar con los otros dos. Finalmente, en el gimnasio está Earnest con sus enormes empollones... Una tunda rápida y listo.

Desde el gimnasio, corre al edificio principal para buscar a Gary.

Tras una secuencia, te encontrarás sin armas, así que sólo valen los puños. Persigue a Gary por los andamios de la torre del edificio principal: sube cuanto antes a las vigas para cruzar los abismos, así Gary saldrá corriendo y no te lanzará (demasiados) ladrillos. Si te alcanza alguno mientras cruzas, pulsa rápidamente el botón indicado para alzarte de nuevo. Atento, en las escalerillas, a las carretillas que vuelca el psicópata (mueve el stick a izquierda o derecha para esquivarlas). Una vez en lo más alto, atraviesa con cuidado el campanario, aunque seguramente recibirás algún daño impepinable.

Al final, te enfrentarás a Gary como marcan las normas: a guantazo limpio. Realmente, no es muy duro. Haz buen uso de todas las técnicas que ya conoces (los agarres y los combos largos) y, cada vez que él te agarre, aprieta Triángulo repetidamente para zafarte.

Así irás cayendo de andamio en andamio hasta... bueno, no vamos a estropear la secuencia final.

CAPÍTULO 6

Comienza el **Verano Interminable**. Esto no es más que un modo abierto, para que puedas terminar todas aquellas tareas que te queden pendientes: carreras de bicis, clases (aunque no deberían, ejem), carreras de karts, etc. Enhorabuena, has sobrevivido a Bullworth.

PEQUEÑA GUÍA PARA SUPERAR LAS CLASES

CONVIENE SUPERAR CUANTO ANTES TODAS LAS CLASES DISPONIBLES, YA QUE APORTAN ALGUNAS HABILIDADES REALMENTE ÚTILES...

QUÍMICA

Sencilla de superar: aparecen en pantalla una serie de botones que tienes que pulsar cuando pasen por la casilla central (como los bailes en la discoteca en San Andreas). Superar los cinco niveles aporta, en este orden: petardos en el cuarto, bombas fétidas, polvos pica pica, doblar la munición de todas las armas y poder usar el juego de química del cuarto más de una vez al día.

INGLÉS

Una de las clases más difíciles en los últimos niveles. Aparecen seis letras con las que formar tantas palabras como sea posible hasta recibir el aprobado. Un pequeño truco es pulsar Círculo para obtener la ayuda: se siguen viendo las letras y las palabras que ya llevas acertadas, así que saca papel y lápiz...

Inglés 1. Algunas palabras: melosa, sol, esa, eso, ola, ole, sal, mal, malo, osa, mesa. Este nivel proporciona disculpas más eficaces.

Inglés 2. Algunas palabras: lastre, seta, resta, tres, tras, arte, letra, tea, tal. Consigues mejores empujones para que te dejen en paz.

Inglés 3. Algunas palabras: osada, alado, losa, soda, sola, lado, dos, oda, sol, sal, ala, asa, asado. Podrás disculparte con los monitores por delitos menores.

Inglés 4. Algunas palabras: estola, salto, esta, esto, sola, alto, seto, seta, losa, tea, osa, eso, esa, tal, tos. Podrás mofarte mejor, para tratar con los abusones desde lejos.

Inglés 5. Palabras: tea, era, esa, ras, tan, ser, res, san, seta, esta, tres, arte, estar, renta, sentar, tren, resta, serna. Podrás disculparte con los polis por delitos menores.

ARTE

Un pequeño clon del Qix. Los primeros niveles son fáciles, pero el cuarto y el quinto requieren cierta habilidad. Superando el nivel 1, los besos te aportarán un 25% más de vida; con el nivel 2, el 50%; con el 3, el 75%; tras el cuarto, cada beso supondrá un 100% más de vida; y tras el quinto, podrás besar sin tener que dar regalos.

GIMNASIA

Necesaria para mejorar las habilidades de combate. No te saltes ninguna. En el nivel 1 (Lucha) aprendes nuevos combos (cabezazo, combo tres golpes), tras el segundo nivel (Balón Prisionero) aumenta tu puntería con armas. El tercer nivel (Lucha) te enseña más combos (derribos y lucha en el suelo), y el cuarto y quinto (Balón Prisionero) acaban por maximizar tu puntería.

TALLER

Consiste en seguir una secuencia de botones y giros con el stick analógico izquierdo. Inicia los giros moviendo el stick hacia derecha o izquierda (según te indiquen) y luego realizando el movimiento circular. Cada nivel superado te aporta una BMX más rápida y manejable siempre disponible en los garajes del juego.

FOTOGRAFÍA

Esta asignatura activa algunas opciones secundarias del juego.

Fotografía 1. Haz fotos de las banderas del colegio (residencia femenina, entrada colegio, biblioteca, taller, y club pijo). Al superarlo, podrás hacer fotos y guardarlas en tu álbum.

Fotografía 2. Haz fotos de tres alumnos para el anuario (primeros planos, preferiblemente). Desbloquearás el anuario en el menú pausa, pudiendo completarlo sacando fotos de todos los alumnos.

Fotografía 3. Haz fotos de los mendigos y/o perros de New Coventry. Podrás almacenar hasta 15 fotos en el álbum.

Fotografía 4. Retrata los sitios indicados en el mapa (el colegio, la feria, el faro, la presa y la iglesia). Obtendrás la cámara digital para hacer fotos en color.

Fotografía 5. Ve al Freak Show en la feria y fotografía a los freaks. Ganarás el doble de tiques regalo en cada juego de la feria.


OLD BULLWORTH VALE
BULLWORTH TOWN
ACADEMIA BULLWORTH
NEW COVENTRY
BLUE SKIES
CANIS CANEM EDIT
BULLWORTH ACADEMY
TODOS LOS SECRETOS DESBLOQUEADOS
GNOMO DE JARDÍN
Rompe los 25 enanos de jardín repartidos por todas las casas de Bullworth y consigue un disfraz de... exacto, enano.
TRANSISTOR
Cada vez que lleves un transistor a Hobo, junto al autobús abandonado, te enseñará un nuevo combo. Hazte con los seis para conseguir todas las mejoras.
GOMILLA
Encuentra las 75 gomillas repartidas por todo el mapa de Canis Canem Edit para conseguir la Pelota de Goma, una estupenda arma.
CARTAS
Consiguiendo las 40 cartas del juego de rol Grottos And Goblins obtendrás un disfraz de Maestro Grotto. Para tus partiditas con los empollones...



GTA: VICE CITY STORIES

Victor Vance no sabía dónde se estaba metiendo cuando se alistó en el ejército de Vice City. Fort Baxter será, desde luego, el menor de sus problemas

Con el único fin de conseguir dinero para ayudar a su familia, Vic deberá meter sus narices en los negocios más turbios y en las mafias mas peligrosas de Vice City. En esta guía te contamos cómo salir airoso de todas las misiones y los pasatiempos que encontrarás por toda la ciudad.



[PSP]

COMPAÑÍA: ROCKSTAR
GÉNERO: ACCIÓN
MEMORY CARD: 800 KB
HTTP://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES

MISIONES DE JERRY MARTÍNEZ

SOLDADO

Dificultad: Baja

Premio: 50$

Nada más presentarte al sargento Martínez recibirás tu primer encargo. Coge la moto del sargento que encontrarás justo al lado del barracón y ve a la zona VIP del aeropuerto. Estará marcada con un punto rosa en tu mapa, como de costumbre. Una vez en el aeropuerto y tras un frustrado paseo en lancha, tendrás que nadar hasta la orilla y volver a Fort Baxter para dejar el paquete en tu barracón. Durante estas primeras misiones recibirás varios consejos sobre el manejo de vehículos, indicadores, combates, etc. Procura prestarles atención ya que los usarás durante todo el juego.

LIMPIANDO LA CASA

Dificultad: Baja

Premio: 100$

Martínez te manda a recaudar un dinero a Phil Cassidy, pero su casa está controlada por los Cholos y, por tanto, su dinero también. Tras hablar con Phil y conducir hasta su casa, acaba con los indeseables que verás en la puerta y dentro del piso. Recogerás el dinero automáticamente y deberás entregárselo al sargento Martínez para completar la misión.

DEGRADACIÓN MORAL

Dificultad: Baja

Premio: Ni las gracias

De nuevo, ve a hablar con Phil. Te proporcionará un bonito vehículo para que vayas a recoger a Mary, la amiga de Martínez. Sigue tu mapa hasta que encuentres a una de las compañeras de Mary. Ésta te dirá la localización exacta y montará en el coche contigo. Cuando des con Mary, sus clientes no estarán muy conformes en que te la lleves de la fiesta, así que acaba con todos ellos y lleva a Mary a Fort Baxter. Allí, te trincarán con la droga, la prostituta y sin una buena excusa, de tal modo que de patitas en la calle. Lo único que podrás hacer será ir a casa de Phil y convertirla en tu nuevo piso franco. Para ir a ver a Phil, sigue la P en tu mapa.

MISIONES DE PHIL CASSIDY

VICTORIA SOBRE LOS CHOLOS

Dificultad: Baja

Premio: 200$

Al borracho de Phil se le ha metido entre ceja y ceja liquidar a unos cuantos Cholos. Conduce su furgoneta hasta la comisaría. No hay rastro de Cholos, así que muévete hasta el hospital. Allí, un único y desarmado infeliz huirá despavorido al escuchar la aterciopelada voz de Phil. Ve tras él y coloca tu furgoneta a la altura del coche del Cholo para que Phil pueda abatirlo. Una vez eliminado, lleva la furgo al Pay'N'Spray para repararla y a Phil a su local para que pueda dormirla.

ADIÓS AL BOOMSHINE

Dificultad: Media

Premio: 250$

El almacén de Boomshine de Phil ha sido atacado por los Cholos. Conduce su furgoneta hasta allí, aparca en la parte trasera y salva todo el Boomshine que puedas. Para ello tendrás que cargar las cajas marcadas por una flecha con toro mecánico que hay en el almacén. Con cada caja que cargues en la furgoneta, más complicado se volverá el recorrido. Procura mantener el licor lo más lejos posible del fuego. Carga cuatro cajas para completar la misión.



¡CHORIZANDO A LOS CHOLOS!

Dificultad: Baja

Premio: 300$

Martínez es un completo capullo, pero de momento es todo lo que hay. Sigue sus instrucciones y ve al hotel a recoger los refuerzos. Después, localiza el camión de los Cholos y mantén tu coche a su altura para que Phil y sus matones puedan hacer su trabajo. Bloquea el paso al camión para que se detenga y Phil pueda llevarlo de vuelta a su local bajo tu escolta.

MISIONES DE MARTY J. WILLIAMS

PALIZA

Dificultad: Baja



Premio: 500$

Haz una visita a Marty, a ver qué tiene para ti. Está marcado en el mapa con una M. Esta vez se trata de ofrecer protección a los establecimientos de la zona. Sigue tu mapa hasta el primer local y deshazte de los Cholos que saldrán a recibirte. Una vez liquidados, dentro de la tienda hallarás un par más de estos individuos. Para devolverles el favor, ve al siguiente establecimiento marcado en tu mapa y convence sutilmente al dueño de que acepte tu protección. Tendrás que romper algunas cosas en su tienda para hacerle comprender la situación. Un trío de Cholos aparecerá de la trastienda. Acaba con ellos para concluir esta misión.

EMBARGO A LO LARGO

Dificultad: Media

Premio: 500$

Hora de recaudar. Hay ciertos morosos que aún no han pagado a Marty y tu deberás encargarte de cobrar. Lleva a Marty hasta su local, déjale allí, y siguiendo el punto azul de tu mapa, ve a por el primer coche. En este caso sólo tendrás que coger el coche y llevarlo de vuelta al local de Marty. Trata de que no se dañe demasiado o tendrás que llevarlo a Pay'N'Spray a que le den una manita. El segundo coche está en movimiento. Localízalo y obliga a su conductor a abandonar el vehículo. Posiblemente tengas que pasar por Pay'N'Spray antes de dejar este coche en el local. Tercer y último destino. Una furgoneta de reparto aparcada. Si llegas lo suficientemente rápido allí, verás a sus ocupantes hablando al lado de la furgo. Si los embistes podrás llevarte la furgoneta de vuelta al local de Marty.

DESPERTANDO A LOS VECINOS

Dificultad: Media

Premio: 500$

Tres objetivos rojos en el mapa, tres camiones de los Cholos que despachar. Coge las granadas y visita los puntos en el orden que prefieras. Cuando llegues a uno de los camiones, baja de tu coche, y desde una distancia prudente, lanza una granada. Ten cuidado, a partir del segundo camión destruido, los Cholos irán a por ti. Una vez destrozados los tres camiones, habrás completado esta misión. Eso sí, los Cholos no dejarán de seguirte. Lo mejor es que vuelvas a ver a Marty o regreses a tu piso franco tan rápido como puedas.

¿DÓNDE QUEDA EL BURDEL?

Dificultad: Media

Premio: 700$

Primero, ármate hasta los dientes. Ve a Stonewall J's y recoge el arma que Marty ha pagado para ti. Si tienes más pasta es recomendable que cojas alguna otra. Bien provisto de plomo, lo siguiente es visitar el burdel. Verás un coche de los Cholos aparcado a un lado. Destrúyelo para hacer salir a toda una jauría de Cholos locos por arrancarte la piel a tiras. Acaba con todos ellos y entra en el burdel para eliminar un último Cholo y destruir los bienes del local (es decir, una cama...)

¿TIENES PROTECCIÓN?

Dificultad: Baja

Premio: 500$

Las chicas del burdel de Marty están en apuros. Ve al burdel donde serás atacado por un grupo de Cholos que van vociferando algo sobre matar a las chicas. Hazte con un coche de cuatro plazas y ve a recoger a las tres chicas marcadas en tu mapa con puntos azules. Para recogerlas basta con que te acerques un poco a ellas. Tan pronto suban a tu coche, comenzarán a disparar a cualquier enemigo. Lleva a las tres al burdel para completar la misión.

MISIONES DE PHIL CASSIDY (II)

EN EL PUNTO DE MIRA

Dificultad: Media

Premio: Ninguno

>

Parece ser que hay problemas con Martínez, para variar. Tu misión esta vez será escoltar a Phil hasta el garaje de Martínez para comprobar que la mercancía está en perfecto estado. Procura no golpear el camión. Cuando llegues al garaje te tenderán una emboscada. Trata de eliminar a los enemigos que se crucen en tu huida y sal del callejón cuanto antes. Tendrás que volver de nuevo al local de Phil, perseguido esta vez por un puñado de matones mosqueados. Phil te ayudará lanzando botellas de Boomshine. Consigue que Phil y su camioneta lleguen de una pieza al local.

MISIONES DE LOUISE WILLIAMS

QUEDADA DONDE LOS QUADS

Dificultad: Baja
Premio: 500$

Para animar a Louise llévatela a una carrera de Quads, donde competirás contra ella misma y otros dos tipos. La carrera se desarrollará en el parking de caravanas, a dos vueltas, en un circuito señalado por las marcas rosas. Deberás pasar por cada marca para activar la siguiente. El control del Quad es algo inestable a altas velocidades, por lo que deberás tener cuidado con los baches o giros bruscos. Gana la carrera para completar la misión.

LIMPIANDO LA MIERDA

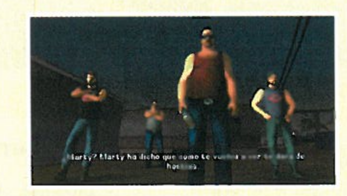
Dificultad: Baja
Premio: 200$

Louise se ha dejado algunas cosas de la niña en casa de Marty. Llévala hasta allí para que las recupere. Al llegar, un grupo de sujetos poco amistosos tratará de darte una paliza. Termina con todos ellos. Louise saldrá de la chabola con la cartera de Marty en la mano repleta de billetes. Lleva a Louise a casa de su hermana para completar la misión.

D.I.V.O.R.C.I.O.

Dificultad: Media
Premio: Nuevo piso franco

Marty se ha llevado a Louise con el fin de «alistarla» en su burdel. Ve al parking de caravanas, donde tendrás que liquidar a dos molestos paletos. Hazte con un coche y sigue a Marty. Tienes que conseguir que baje de la furgoneta embistiéndola, pero no la destruyas. Cuando Marty baje, mátalo y sube a su furgo. Louise te llevará hasta tu nuevo piso franco.



VÍCTOR, VICTORIOSO

Dificultad: Media
Premio: 1500$

Louise tiene una magnífica idea. Vas a quedarte con los negocios del difunto Marty. Lo primero que necesitas es mano de obra, así que sigue el punto azul de tu mapa hasta el garito y recluta a los dos tipos de la entrada (para reclutar, apunta al elegido pulsando R y, sin soltarlo, pulsa Arriba en el pad). Ve hacia el primer local de Marty, indicado en el mapa con un punto rosa. Mientras Louise va a por más hombres, acaba con los viejos secuaces de Marty de esta zona. Una vez liquidados, hazte con un coche y ve al siguiente local. Aquí también tendrás que eliminar a todos los individuos además de entrar al local para limpiarlo por dentro. A partir de ahora podrás hacer crecer tu imperio de negocios.

MISIONES DE LANCE VANCE

BAILE SOBRE RUEDAS

Dificultad: Muy Difícil
Premio: Ninguno

Esta misión es, sin duda, la más complicada hasta el momento. Ve al aeropuerto a recoger a tu hermano Lance. En cuanto subas al coche, un grupo de Cholos aparecerá con la sana intención de liquidaros a los dos. En esta misión Lance conducirá mientras tú te encargas de los enemigos, ametralladora en mano. La primera pareja de cholos estará delante de ti. Abátelos y prepárate para otra pareja más. Tras doblar a la derecha dos veces, dos coches más vendrán desde atrás. No dejes que se acerquen. Tras el primer salto, otros dos coches más aparecerán por un lateral. Si ves coches parados a modo de barricada, no te molestes en disparar a los coches, pues acabarás antes disparando a los Cholos apostados a los lados. Tras la última barricada, entrarás en el canal. Aquí presta atención a los enemigos colocados en lo alto de los muros. Elimina a los que puedas y prepárate para acabar con dos motos justo delante de ti. Tras un último salto, Lance y Vic deberán defenderse de la última oleada de Cholos. Utiliza un arma potente y rápida ya que además de proteger a Vic, tendrás que estar pendiente de estos molestos individuos ya que te atacarán por cualquier lado. La policía no tardará en aparecer, así que en cuanto acabes con todos los Cholos, hazte con uno de sus coches y sal de ahí. Ve a Pay'N'Spray más próximo para evitar a los maderos y lleva a Lance a su hotel para completar esta misión.

MISIONES DE LOUISE WILLIAMS (II)

CHORREANDO CHURRIS

Dificultad: Media
Premio: 300$

¡El burdel está ardiendo! Recoge a Louis y hazte con un auto para ir a buscar el coche de bomberos. Una vez recogido, ve al burdel tan rápido como puedas y párate justo allí. Tendrás que usar el chorro de agua del camión para apagar el incendio. Pulsa el botón Círculo para disparar agua y el stick analógico para orientar el cañón. Intenta apagar los coches lo primero, ya que si explotan empeorarán la situación. Después, céntrate en los focos marcados con una flecha. Cuando hayas apagado el fuego, Louise descubrirá al pirómano. Ve tras él y liquídalo.

ROBANDO LA CUNA

Dificultad: Baja
Premio: 300$

Louise, en un intento por no perder a su hija a manos de Servicios Sociales, ha mandado un par de matones a deshacerse del Asistente. Hazte con un coche y localiza a los matones, haz que salgan de su furgoneta y acaba con ellos. Rápidamente, ve tras el asistente y haz lo propio, pero sin llegar a matarle. Habrás completado la misión cuando tu amigo comprenda con quién no tiene que meterse.

MISIONES DE LANCE VANCE (II)

LA AUDICIÓN

Dificultad: Media
Premio: 750$

Tras la milonga que te cuenta Lance, tendrás que bajar al King Knuts rápidamente. Allí, mientras Lance ultima los detalles de su chanchullo por teléfono, unos atracadores irrumpen en el local. Acaba con ellos y sal de ahí. Por desgracia, la policía estaba fuera esperando y piensa que vosotros sois los atracadores. Entra en el callejón hacia la izquierda y hazte con un coche. Llévalo rápidamente a Pay'N'Spray (te pilla de paso hacia el depósito) para quitarte a la poli de encima y sigue tu camino. En el punto indicado, hazte con la moto y sube por las escaleras. Al fondo hay una rampa. Coge carrerilla y usa la rampa para saltar al edificio contiguo. Ahora, a la derecha, hay otra rampa. Repite el proceso y ve hasta el final del tejado. Déjate caer y estarás dentro del depósito. Acaba con todos los tipos que custodian el coche de Forbes y sácalo de ahí. Cerca de la entrada encontrarás una rampa que podrás usar para sacar el coche.

MISIONES DE BRYAN FORBES

DINERO GRATIS

Dificultad: Media
Premio: 1500$

Lance y su gran amigo Forbes tienen una gran idea para forrarse. Necesitan que hagas de señuelo mientras ellos transportan droga. Para ello, hazte con un



coche y conduce a los tres hasta la furgoneta marcada en azul en tu mapa. Con la furgoneta en tu poder, conduce hasta el almacén marcado en rosa. Allí, Lance y Forbes darán el cambiazo a la furgo. En ese momento tu deberás salir con la otra furgoneta y conducir en dirección Sur hasta que Lance y Forbes estén a salvo (Lance te avisará en cuanto se llene la barra). Una vez tengan la mercancía a salvo, ve rápidamente a un Pay'N'Spray y sácate de encima a la pasma.

MISIONES DE UMBERTO ROBINA

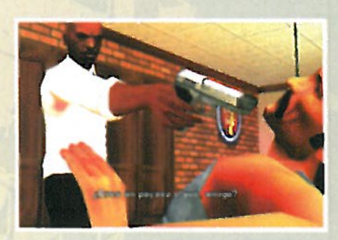
BONITO PAQUETE

Dificultad: Media
Premio: 750$

Umberto quiere ver si tienes lo que hay que tener. Para ello, te envía a recoger un paquete junto con unos cuantos matones más. No importa lo rápido que vayas hacia el paquete, siempre habrá otro que se te adelante. Intercepta al intrépido tipo que ha osado interponerse en tu camino y acaba con él. Si en el proceso acabas con el resto de competidores, todo será un poco más sencillo. Sino, hazte con el paquete y ve al punto de entrega, en donde Umberto te estará esperando.

PELOTAS
Dificultad: Baja
Premio: 800$
Los Cholos campan a sus anchas por toda la zona. Sube a un coche con cuatro asientos y espera a que tu grupo de matones suba. Localiza los puntos rosas en tu mapa y dirígete hacia ellos. Cada punto es un grupo de Cholos liándola de alguna forma. Si van a pie, puedes atropellarlos, o bien dejar que tus matones se encarguen de ellos. Si van en coche, ponte a su altura y dispara hasta que salgan del coche. En ese momento podrás atropellarlos o seguir disparando. Cuando hayas reducido a todos los grupos, lleva a tus matones de vuelta a casa de Umberto y habrás completado la misión.

PAPI, NO LA LÍES
Dificultad: Baja
Premio: 1000$
El padre de Alberto está en apuros. Ha ido al estadio por su cuenta y parece ser que los Cholos van tras él. Coge el coche de la entrada de la casa de Umberto y ve al estadio. Recoge a Alberto, el padre de Umberto y llévale hasta la cafetería antes de que abra. Alberto tiene el corazón delicado, así que tendrás que con-



ducir suavemente, sin correr, chocarte o hacer el bestia. También deberás evitar a los Cholos (una persecución sería fatal para su corazón), por lo que presta atención a los puntos rojos de tu mapa y busca rutas alternativas. La misión concluirá cuando dejes a Alberto en su cafetería sano y salvo.

HAVANA, BUENOS TIEMPOS
Dificultad: Media
Premio: 1500$
Umberto quiere dar una lección a los Cholos. Ve hasta el almacén de armas que los Cholos protegen cerca de la casa de Umberto y elimina a toda la vigilancia. Cuando no haya moros en la costa, aparecerán los chicos de Umberto con unas camionetas que deberán cargar mientras tú les cubres. Presta atención al mapa para saber desde qué punto atacan los Cholos. Cuando las furgonetas estén cargadas, hazte con una de ellas y llévala de vuelta a casa de Umberto. Tendrás que lidiar con algún coche de Cholo por el camino.

MISIONES DE LANCE VANCE (III)

PERSECUCIÓN A LO LOCO
Dificultad: Baja
Premio: 750$
Lance ha descubierto que Forbes es un poli y éste se irá para evitar represalias. Coge el deportivo blanco que hay en la zona y sal en busca de Forbes. No destruyas su coche ni le mates. Hay que cogerle con vida. Para ello embiste su coche, ciérrale el paso y sácale del coche. Tras el primer golpe al coche de Forbes, la pasta que Lance escondió en el maletero comenzará a volar. Detén a Forbes antes de que vuele todo el dinero.

UN SOPLÓN DEL COPÓN
Dificultad: Media
Premio: 1000$
Lance tiene un buen contacto en el aeropuerto, pero está a punto de largarse. Tendrás que ir al aeropuerto tan rápido como puedas. Allí te requisarán las armas al entrar. El tipo con el que Lance debía verse ya ha vendido el material, por lo que tendrás que ir hasta el otro lado del aeropuerto donde unos matones protegen un avión. Irrumpe en la zona y elimina a todo ser viviente (menos a Lance). Usa el avión para cubrirte si es necesario. Una vez eliminados los matones, aparecerán un grupo de motoristas. Acaba con ellos también mientras Lance recupera el dichoso informe.

MISIONES DE BRYAN FORBES (II)

SALTAR Y BOTAR
Dificultad: Alta
Premio: 1500$
Lance se va a reunir con un tipo con la intención de hacer algún chanchullo. Ve al punto indicado en el mapa y sube al edificio por las escaleras laterales. Desde ahí puedes vigilar a Lance (pulsa R para mirar por los prismáticos y X o Cuadrado para controlar el zoom). Parece que las cosas no van bien y el tipo se lleva a Lance en su lancha. Baja a echarle una mano. Hazte con el coche y persigue la lancha por la orilla izquierda. Ésta se detendrá junto a un enorme buque. Usa tu coche y la rampa para llegar hasta la cubierta del barco. Siguiendo el mapa, entra dentro del barco y baja a las bodegas. Tendrás que eliminar unos cuantos gorilas antes de llegar hasta Lance. Tras desatarle, es hora de hacer negocio de verdad. Sube de nuevo a cubierta y, siguiendo tu mapa, recoge los paquetes que encontrarás en la zona. Cuando los tengas, busca una rampa en el lado más cercano a la orilla del buque. Cerca debería haber una moto. Usa la moto y salta sobre la rampa para reunirte con Lance, ya fuera del barco y a salvo.

TODO VA DE CULO
Dificultad: Media
Premio: Ninguno
Forbes os manda a White Stallionz para conseguir información sobre un gran cargamento. En cuanto llegues al bar descubrirás que Forbes te la ha vuelto a jugar. Elimina a todos los moteros que hay, tanto dentro como fuera del bar, hazte con un coche y vuelve al edificio donde tienes a Forbes. Según llegas, tu prisionero está escapando, pero no te costará demasiado derribarle de la moto en la que huye y deshacerte de él de una vez por todas.

MISIONES DE LANCE VANCE (IV)

SUBIENDO COMO LA ESPUMA
Dificultad: Media
Premio: 3000$
Toca ir contra tu viejo amigo Jerry Martínez. Conduce hasta los muelles de Little Haiti y deshazte de todos los gorilas que cubren la zona. Procura no disparar a Lance ni los camiones. Con la zona limpia, coge uno de los camiones y sigue a Lance, que huirá en dirección al puente para cruzar al otro lado de la isla. En el puente, el sargento Martínez comenzará a lanzar misiles. Siempre lanza las ráfagas en el mismo lado, por lo que sólo tendrás que pegarte al lado contrario del puente



para evitar saltar por los aires. Al otro lado del puente te espera un regimiento de policía cabreada. Continúa siguiendo a Lance y evitando a la poli hasta que llegues a un lugar seguro.

UNOS MUERTOS MUY VIVOS
Dificultad: Baja
Premio: 850$
Tu nuevo cliente no tiene demasiado tiempo, así que ve a verle tan rápido como puedas. Cuando llegues al centro comercial, y mientras Lance hace de relaciones públicas, tú tendrás que hacer de extra en una peli de zombis de clase Z. Durante la primera escena, no deberás dejar que el medidor de Gore baje. Para ello, cárgate a todos los zombis que puedas y no dejes que se acerquen. En la segunda escena, katana en mano, evita que los zombis entren en la tienda de discos durante un minuto y medio. Después de estas dos escenas deberás llevar a Lance de vuelta a su piso.

«BLITZKRIEG»
Dificultad: Baja
Premio: 500$
Los hermanos Méndez están atacando uno de tus negocios. Sigue a Lance hasta el punto señalado en el mapa y acaba con todos los matones de la zona. Cruza el coche delante de tu local y úsalo como parapeto. Eso sí, ten cuidado de que no explote. Vendrán hasta tres oleadas de gorilas, así que vigila bien tu salud, y sobre todo la de Lance.

MISIONES DE RENI WUSSELMAIER

RODANDO EN COCHE
Dificultad: Baja
Premio: 850$
Reni ha perdido a su especialista y te toca sustituirle. Sube al deportivo y ve hasta la línea de salida marcada en tu mapa. La misión consiste en pasar por todos los puntos de control tan rápido como puedas y evitar que la barra de "acción" disminuya. Para ello tienes que golpear los otros depor-

tivos rojos que hay por la zona (también marcados en tu mapa y con una flecha sobre ellos). Estos coches explotarán con un solo golpe.

MISIONES DE LOS HERMANOS MÉNDEZ

«MIRA AL PAJARITO»

Dificultad: Media

Premio: Nada

Tienes que convencer a los hermanos Méndez de que el sargento Martínez es un poli. Para ello tendrás que hacerte con un vehículo e ir al punto indicado en tu mapa. Martínez estará allí hablando con otro tipo dentro de un coche. Usa la cámara para sacarles una foto desde la posición "estratégica". Pulsa R para mirar por la cámara. X y Cuadrado para usar el zoom y Círculo para echar la foto. Tras esta primera toma, sigue a Martínez a cierta distancia para no ser descubierto. En los muelles, saca otra foto de Martínez sobre el barco. En este momento serás descubierto. Coge el deportivo de Martínez y ve tan rápido como puedas a un Pay'N'Spray, para luego ir a casa de Lance y coger el carné de agente de la DEA de Forbes. Con el carné de Forbes en tu poder, ve a la imprenta donde Lance te estará esperando.

RELEVO HOSTIL

Dificultad: Baja

Premio: 1000$

Armando Méndez quiere que le libres de un grupo de moteros indeseables y te hagas con su negocio. Hazte con un vehículo y ve al punto señalado en el mapa. Allí, elimina a todos los moteros. Cuando la zona esté limpia, un pequeño grupo tratará de huir. Hazte con una moto, ve tras ellos y liquídalos.

ELIMINANDO A LOS RIVALES

Dificultad: Muy alta

Premio: 1300$

Más vale que te hagas con un buen arsenal antes de ir a por el segundo objetivo de esta misión. Sobre todo armadura, rifle de francotirador y, si te lo puedes permitir, lanzacohetes. El primer objetivo no presenta demasiada dificultad. Simplemente irrumpe en la mansión, recortada en mano, y acaba con todo el mundo. El segundo objetivo es otra cosa... Cuando parece que tienes al mafioso acorralado, todas las chicas de la piscina comenzarán a dispararte. Escóndete detrás de una palmera o de cualquier otro elemento y usa el rifle de



francotirador para acabar con todas poco a poco. Si alguna se te acerca, tira de fusil. Por último, deberás ir tras el mafioso, que ha huido en Quad. Monta en el otro Quad y sal a su encuentro. Dispararle desde el Quad es algo complicado, por lo que la mejor solución es tratar de adelantarle unos metros, bajar del Quad y dispararle con el lanzacohetes.

PENDIENDO DE UN HILO

Dificultad: Alta

Premio: 1500$

La poli ha incautado la droga y los hermanos Méndez planean echarte a ti las culpas, a no ser que lo soluciones. Así que hazte con un coche y ve al punto señalado en el mapa, donde tendrás que coger el helicóptero para transportar los contenedores con la droga. Los contenedores aparecerán señalados en el mapa. El primero no presenta demasiada dificultad. Situando el electroimán sobre el contenedor, éste se enganchará y podrás transportarlo hasta el punto de carga. El segundo es algo más complicado, ya que la poli ha comenzado a transportarlo y tendrás que recuperarlo de un camión en marcha. Una vez hayas dejado el segundo contenedor en el punto de carga, tu compañero te pedirá ayuda. Los moteros le están siguiendo y no puede quitárselos de encima. Ve a buscarle y trata de enganchar su coche para sacarle de ahí y llevarle al parking. Tendrás que hilar muy fino, ya que su coche corre mucho y no para de moverse. Otra opción es que adelantes a todo el grupo, bajes del helicóptero y uses el lanzacohetes contra los enemigos. Arriesgado pero efectivo.

MISIONES DE LANCE VANCE (V)

LOCA PANDEMIA DE POLICÍA

Dificultad: Media

Premio: 300$

La DEA ha colocado micros por todo el piso de Lance y están a punto de trincarte. Tendrás que visitar tres comisarías por todo Vice City y destrozar dos antenas en las azotea de cada comisaría. Las antenas aparecen señaladas en el mapa. Es recomendable que tras el segundo asalto, si tienes tiempo, pases por un Pay'N'Spray, ya que acumularás cuatro estrellas de búsqueda y la poli será bastante dura contigo. Tras derribar las dos antenas de la tercera comisaría habrás completado la misión.

MISIONES DE RENI WUSSELMAIER (II)

LA COCA DEL «COLONEL»

Dificultad: Baja

Premio: 850$

Nada más sencillo que escoltar a un mafioso que quiere transportar droga. Conduce hasta el punto de encuentro y sube al helicóptero. Tendrás que volar bajo para que los hombres que te acompañan puedan abatir las lanchas enemigas. Si ves que alguna se «pasa un pelo», puedes disparar la ametralladora del helicóptero pulsando el botón Círculo. Esta ametralladora también te hará falta para abatir al helicóptero enemigo que aparecerá a mitad de misión. Cuando la droga esté a salvo en su destino, habrás completado la misión.

«KILL PHIL»

Dificultad: Baja

Premio: 850$

Barry, un amigo de Reni, necesita un chófer para hacer un sevicio un tanto especial. Ve con Barry a buscar la limusina y luego dirígete al punto de reunión. ¡Recogerás nada menos que a Phil Collins! Según baje del helicóptero, un grupo de matones vendrá a dejaros como un colador. Encárgate de todos ellos y lleva a Phil al hotel sano y salvo.

DI «PATATA»

Dificultad: Baja

Premio: 850$

De nuevo, Reni necesita un especialista. Justo detrás de los estudios se encuentra la moto de agua que usarás en la primera parte del spot publicitario de Reni. Tendrás que pasar por todos los puntos tan rápido como puedas. Ojo con las rampas. Si no las tomas lo más derecho posible, puedes acabar



empotrado contra la pared. La última rampa del recorrido de la moto de agua te lanzará a tierra firme. Intenta saltar de la moto de agua en el aire para ganar algo de tiempo y coge la moto de asfalto para la siguiente escena. La idea es la misma: recorre los puntos antes de que se agote el tiempo.

MISIONES DEL CORONEL GONZÁLEZ

«EL MUERTO AL HOYO...»

Dificultad: Nula

Premio: 1000$

¿Sabes jugar al golf? Porque es lo único que tendrás que hacer en esta misión. González quiere jugar contigo a modo de prueba. Lo único que tendrás que hacer es pulsar el botón X para ajustar la potencia y la puntería del tiro. En la barra de energía que verás, procura parar el indicador dentro de la zona verde. El resto es pan comido.

«PURPLE HAZE»

Dificultad: Media

Premio: 1000$

González te pide que hagas una entrega de drogas. Ve al garaje a coger la furgoneta con la mercancía y llévala al punto de encuentro. Allí no sólo te robarán la droga si no que además estarás intoxicado por la misma, por lo que no podrás ni caminar derecho. Ve a la cabina y habla con González. Tendrás que recuperar la droga antes de que el cliente de González se marche de la ciudad. Ve a la fiesta que se han montado a costa de tu mercancía y elimina a todo el que se resista. Recupera la furgoneta y llévala de nuevo al garaje para completar la misión.



MISIONES DE RENI WUSSELMAIER (III)

«KILL PHIL: PART 2»

Dificultad: Media

Premio: 1500$

Phil no se fía de la seguridad del estadio. Ve a comprobar que todo esté en orden, pero has de terminar antes de que Phil vaya a su prueba de sonido. Hazte con un coche y ve hacia el estadio. Nada más entrar ya encontrarás problemas. Mata al sicario y coge la bici (úsala todo el rato para moverte por los pasillos) y



avanza eliminando a los matones por allí repartidos. Cuando llegues al escenario, tendrás que subir a la parte de arriba para eliminar algún matón más. Baja, recupera la bici y sigue por los pasillos del otro lado. Pasarás una zona vacía y la siguiente será la última. El último sicario muerto dejará caer una tarjeta. Usa la tarjeta para bajar en ascensor al sótano. Otro pequeño grupo de matones está poniendo una bomba. Mátalos a todos para completar la misión.

MISIONES DE LANCE VANCE (VI)

CAYENDO A PEDAZOS

Dificultad: Baja

Premio: 300$

Lance quiere recuperar la mercancía que se están quedando los moteros. Sube al helicóptero y vuela hasta los puntos señalados en el mapa. El primer punto es un grupo de moteros circulando por la calle. Deja el helicóptero quieto sobre ellos a baja altura y Lance se encargará del resto. Ahora vuela hasta el edificio en construcción, donde encontrarás más moteros apostados en los andamios en un lateral y sobre el techo de unas casetas. El último grupo se encuentra en la azotea del hotel. Cuando hayas eliminado a todos, el helicóptero caerá y tendrás que entrar en el edificio en obras para rescatar a Lance. Después, para subir a la planta intermedia, usa las rampas de los andamios.

LLUVIA BLANCA

Dificultad: Alta

Premio: 1500$

Lance ha perdido el poco juicio que tenía y se está dedicando a lanzar la droga desde su helicóptero. Sube al hovercraft y sigue a Lance recogiendo todos los paquetes que lanza. Procura no tardar mucho en recogerlos o desaparecerán. Si desaparecen o te dejas muchos, fallarás la misión. Coge paquetes hasta que se llene el indicador.

DONDE MÁS DUELE

Dificultad: Media

Premio: 500$

Martínez ha cumplido su amenaza y ha ido a por Louise. Ahora mismo está escondida en la trastienda de la hamburguesería King Knuts. Cuando llegues allí no quedan más que un par de gorilas. Pasa de ellos y hazte con un coche para ir a buscar a Louise. Aparecerán tres puntos en el mapa y Louise podrá estar en cualquiera de ellos (es aleatorio). Cuando entres en una de las posibles zonas, pasa de los matones hasta que el juego te diga si Louise está o no allí. Si no está ve rápidamente a otra zona; y si está, mata a todos los enemigos, monta en el coche y lleva a Louise al hospital rápidamente.

MISIONES DE DÍAZ

METE CIZAÑA

Dificultad: Media

Premio: 1500$

Tienes que localizar a uno de los hombres de González. Ve al sitio que te indica Lance y espera. Saldrá un tipo y montará en su coche. Síguele sin que te descubra. Bajará de su coche y montará en una moto de agua. Haz lo propio y continúa tras él sin ser visto.

Te llevará hasta un muelle donde tendrás que hacerte con la lancha marcada por la flecha azul, pero antes acaba con todos los tipos del muelle y, si puedes, con las lanchas que patrullan la zona. Una vez te hayas hecho con la lancha que tiene la mercancía, llévasela a Díaz.

EL INTERCAMBIO

Dificultad: Media

Premio: 1750$

Díaz va ha realizar un intercambio de droga por armas. Tienes que llevar la furgoneta al punto de intercambio. Pero para variar, se trata de una trampa. En cuanto bajes de la furgoneta, varios francotiradores apostados por toda la zona, abrirán fuego contra ti y los hombres de Díaz. Usa tu rifle de francotirador (encontrarás uno en la zona) para abatir a todos los enemigos antes de que ellos maten a todos los hombres de Díaz (no dejes que se agote la barra de tiempo). Con los enemigos muertos, aparecerá la DEA con las armas. Sube al camión y lleva las armas hasta el garaje en la mansión de Díaz.

«ADIÓS A LAS ARMAS»

Dificultad: Media

Premio: 2500$

González necesita una escolta hasta el aeropuerto para poder escapar de la ciudad. Tu misión será evitar que cualquier coche se acerque demasiado al camión de González. Irás montado en el helicóptero controlando la ametralladora, por lo que sólo tienes que preocuparte de disparar. Recuerda que con el botón L presionado apuntarás con más precisión. Ten siempre un ojo en tu mapa para saber desde qué dirección vas a



ser atacado y adelántate a la aparición de los enemigos en pantalla. La misión terminará cuando el avión de González despegue.

MISIONES DE LOS HERMANOS MÉNDEZ (II)

HASTA AQUÍ HEMOS LLEGADO-

Dificultad: Media

Premio: Nada

Los hermanos Méndez os quieren muertos y os mandan a una «barbacoa». Sube por la rampa hasta la plataforma y hazte con la armadura y la pistola. Justo al lado de la caseta hay unas escaleras que bajan al otro lado. Acaba con los enemigos de la zona y busca las tres llaves que te permitirán escapar de aquí. Tendrás que disparar a cada llave unas cuantas veces para anularla. Tras disparar a la tercera, el fuego que encerraba a Lance desaparecerá. Coge la moto, espera a que Lance se monte y sal de ahí rápidamente.



MISIONES DE LANCE VANCE (VII)

«BLITZKRIEG» CONTRAATACA

Dificultad: Media

Premio: 700$

Los hermanos Méndez se están cebando con tus locales. Coge un coche y, con la «ayuda» de Lance, ve uno por uno eliminando a todos los sicarios de los Méndez que encontrarás.

Tienes 8 minutos para liberar tres locales. Procura ir bien armado y, sobre todo, bien protegido.

DPTO. DE OBJETOS PERDIDOS

Dificultad: Media

Premio: 1500$

Martínez vuelve a amenazar con ir a visitar a Louise. Coge el deportivo que tiene Lance en su garaje y ve al hospital de Downtown sin perder ni un segundo. Louise está de una pieza, pero Lance llama pidiendo auxilio. Sube a la azotea del hospital y coge prestado el helicóptero. Vuela hasta el edificio en llamas donde se encuentra Lance, réscatalo y sal en busca de los responsables. Los hombres de Martínez han huido en lanchas. Ve tras ellos y coloca el helicóptero lo más recto posible sobre las lanchas para que Lance pueda dispararlas. Una vez destruidas, Lance te pedirá que te coloques sobre el barco grande para dejarse caer y recuperar la pasta. Por último, lleva a Louise a su casa para completar la misión.

MISIONES DE RENI WUSSELMAIER (IV)

SALCHICHA SCHLONG

Dificultad: Media

Premio: 1000$

Reni requiere de tus servicios de nuevo. Planea un cambio de look y necesita ir al hospital, pero los hombres de los hermanos Méndez acechan. Cubre a Reni mientras escapa hacia el hospital. Tú te encargarás de eliminar a cualquiera que entre en los estudios de Reni, quien pasados un par de minutos te llamará para pedirte ayuda. Ve a buscar a Reni

al Malibu Club y deshazte de todos los sicarios de la zona, sube a un coche y conduce a Reni hasta el hospital.

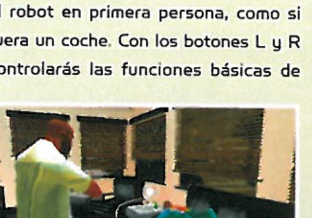
MISIONES DE DÍAZ (II)

DOMO ARIGATO DOMESTOBOTO

Dificultad: Media

Premio: 2000$

Para que Díaz se quede tranquilo, hay que acabar con los bonos que tiene Armando Méndez en su caja fuerte. Para ello, Lance ha comprado un equipo para interferir en el control del robot doméstico de Armando. Controlarás al robot en primera persona, como si fuera un coche. Con los botones L y R controlarás las funciones básicas de Domestobot. Éstas son, agarrar objetos, mechero, comunicaciones, limpieza y diversión femenina. Deberás bajar al sótano donde se encuentra la caja fuerte y averiguar el código de la misma. Tienes 20 intentos para descubrir el código de cuatro cifras. Un indicador con cuatro posiciones (una por cifra), te dirá si el número en esa posición es correcta, es incorrecta o es correcta pero en otra colocación. Para ponerte las cosas un poco más fáciles, Armando no dejará de mandar tareas al robot, que deberás ejecutar antes de que se acabe el tiempo.



MISIONES DE RENI WUSSELMAIER (V)

«IN THE AIR TONIGHT»

Dificultad: Media

Premio: 3000$

Lo primero que tendrás que hacer es llevar a Reni al aeropuerto. Una vez que Reni se haya marchado, pon rumbo al estadio para ver el concierto de Phil. Te quitarán las armas al entrar, por lo que tendrás que detener al saboteador de los focos a puño descubierto. Procura que no corten muchos cables y el concierto irá bien.

MISIONES DE LANCE VANCE (VIII)

«LIGHT MY PYRE»

Dificultad: Alta

Premio: 2500$

Los Méndez han vuelto a secuestrar a Louise y ¡están atacando el piso de Lance! Ve tras los hombres de Méndez y tras Lance para protegerle. Encontrarás una moto en una palmera a la derecha del piso de Lance. Tendrás que destruir varios coches enemigos, por lo que es recomendable que vayas bien armado. Lance entrará en la mansión Méndez y tu deberás ir tras él. Elimina a todos los matones que protegen la entrada principal y accede hasta la parte de atrás, donde está la piscina. Desde ahí entrarás directamente al sótano, donde Armando Méndez te está esperando con un lanzallamas. Equípate la recortada o el revólver para acabar fácilmente con Armando. En esta misma zona encontrarás salud y armadura, por lo que no es excesivamente complicado vencer a este hermano Méndez.

MISIONES DE DÍAZ (III)

VOLANDO ALTO

Dificultad: Alta

Premio: 3000$

Díaz tiene el plan perfecto para acabar con Diego Méndez y el sargento Martínez, pero para ello necesitarás un nuevo juguete. Ve a ver a Phil, necesitarás su ayuda. Por el camino puede ser que los hombres de Méndez vengan a incordiar. Elimínalos y sigue tu camino. Habla con Phil y pon rumbo a Fort Baxter (la base militar). Allí Phil distraerá la atención de los guardias mientras tú te cuelas saltando el muro.

Dentro de la base, procura no ser visto. Y si te descubren, trata de acabar rápido con el chivato. Ve al edificio de administración y entra en la sala de control para activar la plataforma del helicóptero. Sal de este edificio y ve a por el helicóptero, en el que podrás montar como si de cualquier otro vehículo se tratara. Llévalo a la mansión de Díaz para comenzar con la última misión.



EL ÚLTIMO ENCUENTRO

Dificultad: Alta

Premio: Ninguno

Sube al helicóptero y ve derechito al edificio de los Méndez. Deberás destruir todas las ventanas de la última planta para dejar al descubierto a los enemigos y poder liquidarlos. Ojo con los lanzacohetes enemigos. Tras eliminarlos a todos caerás a la azotea. Baja por las escaleras y prepárate para no dejar títere con cabeza en las siguientes dos plantas. En la última planta tendrás que vértelas con otro helicóptero (por suerte no es un Hunter...). Aparecerán dos enemigos y, tras abatirlos, tendrás que protegerte de los disparos del helicóptero. Tras un par de ráfagas es tu turno para contraatacar. Sal de tu escondite y usa el lanzacohetes para derribar el helicóptero. De nuevo, deberás subir a la azotea. Allí te esperan nada menos que Diego Méndez y Martínez. Quédate en una esquina del edificio (sin caerte) y usa la recortada para eliminar a Martínez. Una vez muerto, Méndez será pan comido. Si tienes la Phyton, acércate a él y vacía contra él un cargador.

OTROS PASATIEMPOS

PORQUE NO SÓLO DE HACER EL MAL VIVE EL HOMBRE. SI TE ABURRES DE EXTORSIONAR, TRAFICAR, ASESINAR Y TRANSPORTAR, AQUÍ TIENES UNAS BREVES DESCRIPCIONES DE LO QUE PODRÁS ENCONTRAR POR LAS CALLES DE VICE CITY EN TUS RATOS DE TIEMPO LIBRE

EL «TEKI»

Si te haces con un taxi, pulsando Arriba en el pad de tu PSP, activarás las Misiones de Taxista. En ellas, deberás recoger a los clientes que soliciten tu servicio y llevarlos a su destino. En función de la comodidad del viaje, obtendrás algún extra (o no...).

EL POLI

Los coches patrulla activarán las Misiones de Vigilante. En este caso tu cometido será perseguir delincuentes y acabar con ellos de la manera que mejor te venga.

EL BASURERO

Más relajadas son las misiones del basurero. Si te haces con uno de esos enormes camiones de basura, podrás recorrer las calles de Vice City recogiendo los contenedores y llevándolos a su destino. ¿Qué hay mejor que despertar a toda una calle a las 2 de la madrugada con el estridente pitido de la marcha atrás del camión de basura?

SOBRE DOS RUEDAS

Al Noroeste de la ciudad, cerca del estadio, encontrarás los circuitos. En función del vehículo que escojas, encontrarás distintos tipos de circuitos. Podrás competir con la moto de cross, con un Quad o con la bicicleta. Recuerda que a bordo de la bici, si pulsas X repetidamente, pedalearás con más fuerza.

SERVICIO DE INCAUTACIONES

Una buena forma de conseguir un dinerillo extra, es echando un cable al servicio de incautaciones. Éstos tienen una lista con una serie de coches que han sido, en algún modo, usados con fines delictivos. Si te montas en un coche que está en la lista, el juego te avisará y deberás llevar, o no, el coche al almacén. También tienen un muelle para las lanchas.

HACIENDO EL CABRA

Siempre que veas una rampa, bordillo, o salto aparentemente imposible, hazte con un buen deportivo, una moto rápida y pon a prueba tu equilibrio. Lánzate a toda velocidad sobre la rampa y observa el resultado. Hay todo tipo de bonificaciones esperándote. Desde saltos imposibles, hasta un récord por número de vueltas de campana o segundos y metros recorridos a dos ruedas.

CARRERAS ILEGALES

Por toda la ciudad hay repartidos vehículos de todo tipo que iniciarán un evento de carrera si montas en ellos. Las carreras son exactamente igual que las disputadas durante algunas misiones. Consisten en pasar a través de los halos (o checkpoints) y llegar a la meta de una pieza y en primera posición. Además, hay ciertos lugares donde podrás ir a tiro hecho si buscas una buena carrera. Por ejemplo, el embarcadero de los estudios de Reni, el concesionario Autos Sunshine o el faro del puerto.

JUGANDO CON FUEGO

Si te haces con el coche o el helicóptero de bomberos, podrás iniciar las misiones de éstos. Consisten principalmente en apagar incendios, cada vez más complicados a medida que se avanza en este tipo de misiones. Para conseguir uno de estos vehículos tienes varias opciones, el helicóptero se encuentra al lado del hospital de Vice City. El coche de bomberos está dentro del parque de bomberos. Podrás acceder allí mediante vehículo aéreo o bien,crear un incendio y esperar a que los bomberos vengan a apagarlo. En ese momento podrás robar el camión.

SERVICIO DE EMERGENCIAS

O bien en ambulancia o en helicóptero (el que está sobre el tejado del hospital de Vice City) podrás activar las misiones de rescate. Consisten en recoger heridos en diversas situaciones y transportarlos hasta el hospital.

VIGILANTE DE LA PLAYA

En la zona Este de la playa hay una caseta típica de vigilante. Si usas el Quad que hay al lado, activarás las misiones de vigilante de la playa. Deberás recorrer la playa en una pequeña lancha, en busca de gente a punto de ahogarse. Para evitarlo, tendrás que lanzar flotadores usando la puntería lateral (como al disparar una ametralladora desde un coche).

ACADEMIA DE PILOTOS

En el aeropuerto de Vice City tienes una avioneta esperándote con una serie de misiones aéreas. Se trata de competiciones acrobáticas o de recorridos a través de aros en un tiempo determinado. No muy lejos del biplano hay un helicóptero para turistas. En este caso deberás proporcionar las mejores vistas de Vice City a tus clientes. Estas pruebas proporcionan unos buenos ingresos e incluso algún vehículo extra.

EL EXTERMINADOR

Las pruebas de Masacres son una de las más veteranas en GTA. Las reconocerás cuando veas un icono con forma de calavera, que por lo general, están bien escondidos. Estas pruebas consisten en eliminar un grupo de enemigos u objetivos concreto, en un límite de tiempo determinado y con un arma predefinida. Conseguirás premios en metálico si lo superas.

GLOBOS ROJOS

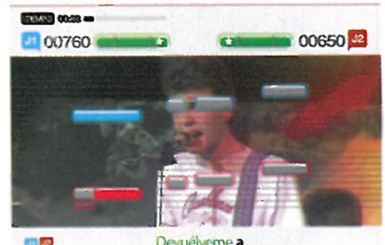
Los chicos de Rockstar nos sorprenden esta vez con la insufrible tarea de localizar 100 globos rojos por toda la ciudad. Están realmente bien escondidos y es muy difícil verlos a simple vista. Deberás explotarlos usando la puntería manual, ya que nunca se encuentran a la altura de Vic. Lo mejor es contar con el rifle de francotirador y muchísimo tiempo libre.

Top Juegos Imprescindibles

PlayStation 2



¡PÁSALO EN GRANDE!



EL KARAOKE PARA NAVIDAD
SINGSTAR: L.E.O.P.E. (SONY C.E.)

Todos los éxitos que marcaron una década inolvidable en el pop y el rock nacional recopilados en un juego para que cantes alto y claro esta Navidad.



¡A CONCURSAR, MADRE!
BUZZ! EL GRAN CONCURSO... (SONY C.E.)

Aprieta el pulsador a tiempo, y si encima te sabes la respuesta, mucho mejor. El concurso ideal para familias y amigos que amen el deporte.



PARA DESPUÉS DEL ATRACÓN
EYETOY: KINETIC COMBAT (SONY C.E.)

Cuando hayas terminado con las comilonas navideñas, enchufa tu cámara EyeToy a tu PlayStation 2 y prepárate a rebajar unos kilitos.



AVENTURA / ACCIÓN

1 CANIS CANEM EDIT
//////////ROCKSTAR // 59,95 E // +16 AÑOS//
El simulador de instituto de Rockstar, una aventura sin polémica y con toneladas de diversión.

2 SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
//////////VIVENDI UNIVERSAL // 49,99 E // +18 AÑOS//
Revive la película «El Precio Del Poder» en una emocionante aventura para PlayStation 2.

3 MGS3: SUBSISTENCE
//////////KONAMI // 46,90€ // +18 AÑOS//
Edición mejorada de la tercera entrega con modo On-line y las dos ediciones para MSX completas.

4 TOMB RAIDER LEGEND
//////////EIDOS // 59,95€ // +12 AÑOS//
La arqueóloga más bella recupera el glamour y esplendor que la hicieran triunfar en PSone.



5 RESIDENT EVIL 4
//////////CAPCOM // 19,99€ // +18 AÑOS//
Capcom es el rey indiscutible del Survival Horror gracias al mejor Resident Evil de la saga.



6 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
//////////UBISOFT // 59,95€ // +18 AÑOS//
Ayuda a Sam Fisher a salir de esta encrucijada ganándote la confianza de terroristas y la NSA.

7 ONIMUSHA: DOD
//////////CAPCOM // 49,95€ // +16 AÑOS//
Otra franquicia que ha sufrido una evolución que le encumbra en lo más alto de las aventuras.

8 GOD OF WAR (PLATINUM)
//////////SONY C.E.// 19,99€ // +18 AÑOS//
El juego más sorprendente de 2005 tenía que ocupar un lugar de honor en esta lista.

9 YAKUZA
//////////SEGA-ATARI // 49,99€ // +18 AÑOS//
Un héroe con actitud en una historia de amor y venganza que te va a hacer vibrar.

10 HITMAN BLOOD MONEY
//////////PROEIN // 59,95€ // +16 AÑOS//
Asesino a sueldo, el Agente 47, continúa reservando sus mejores trabajos para PlayStation 2.



CONDUCCIÓN

1 NEED FOR SPEED CARBONO
//////////EA GAMES // 59,95€ // +12 AÑOS//
La franquicia líder de la conducción regresa con una nueva bestia del Tuning sobre cuatro ruedas.

2 FORMULA 1 06
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
No podrás resistirte a vivir toda la intensidad del Mundial como si fueras el mismísimo Alonso.

3 TOURIST TROPHY
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
Los creadores de Gran Turismo demuestran su maestría en el mundo del motociclismo.

4 BURNOUT REVENGE
//////////EA GAMES // 22,95€ // +3 AÑOS//
La última entrega de la franquicia de conducción más arrolladora. No apta para cardíacos.

5 OUTRUN 2006: COAST TO COAST
//////////SEGA-ATARI // 59,95€ // +3 AÑOS//
Los que disfrutaron con el clásico de Sega en los 80 pueden ir abrochándose los cinturones.



LUCHA

1 TEKKEN 5
//////////NAMCO // 19,99€ // +12 AÑOS//
En esta edición del Torneo del Puño de Hierro la competición se mantiene al más alto nivel.

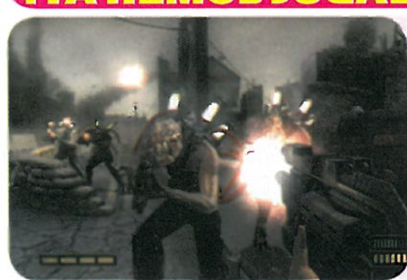
2 NARUTO: ULTIMATE NINJA
//////////ATARI // 49,99€ // +16 AÑOS//
Uno de los pocos títulos basados en un manga que traspasan las fronteras del país nipón.

3 DRAGON BALL Z: BUDOKAI T. 2
//////////ATARI // 59,99€ // +16 AÑOS//
El mejor Dragon Ball, con más personajes, escenarios y una jugabilidad incontestable.

4 MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON
//////////MIDWAY // 44,95€ // +18 AÑOS//
Todos los luchadores de la saga, minijuegos a porrillo y el inconfundible sello de Mortal Kombat.

5 SOUL CALIBUR III
//////////NAMCO // 19,99€ // +16 AÑOS//
Editor de luchadores, misiones y viejos conocidos junto a nuevos fichajes. Todo un lujo.

¡YA HEMOS JUGADO CON PLAYSTATION 3!



UN SHOOTER-FICCIÓN
Resistance: Fall Of Man

De entre todos los juegos que hemos podido probar en PlayStation 3, estos tres son los que más nos han gustado. El primero es un shooter que nos traslada al Londres de los años 40, invadido por unas extrañas criaturas con tendencias asesinas, las Quimeras.



NUESTROS FAVORITOS

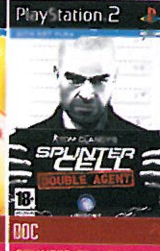

THE ELF
CANIS CANEM EDIT


R. DREAMER
OKAMI


LAST MONKEY
FINAL FANTASY XII


JOHN TONES
GOD HAND


DE LUCAR
PES 6


DOC
SPLINTER CELL D.A.


SUPERNENA
CANIS CANEM EDIT


ANNA
EYETOY: KINETIC COMB.


NEMESIS
GUITAR HERO II

RPG / ESTRATEGIA





1 KINGDOM HEARTS II
//////////SQUARE ENIX // 59,95€ // +12 AÑOS//

Sora, Donald y Goofy se embarcan en una nueva aventura en un mundo mágico.



2 DRAGON QUEST: EPDRM
//////////SQUARE ENIX // 25€ // +12 AÑOS//

Por fin la gran saga RPG traspasa las fronteras japonesas y aterriza en Europa.



3 FINAL FANTASY X-2 (PLATINUM)
//////////SQUARE-ENIX // 19,95€ // +12 AÑOS//

Yuna regresa, y esta vez acompañada. Música, amor y poder femenino en un gran RPG.



4 XENOSAGA II: JVGUB
//////////NAMCO // 59,99€ // +12 AÑOS//

La segunda entrega de la Space Opera de Namco, se inspira en textos de Nietzsche



5 SUIKODEN V
//////////KONAMI // 59,95€ // +12 AÑOS//

Konami concluye su popular saga RPG en PS2 con uno de sus mejores capítulos.

DEPORTES



1 PES 6
//////////KONAMI// 62,95 € // +3AÑOS//

El fútbol de alta escuela de «Seabass» Takatsuka recupera toda su esencia de hardcore gamer.



2 FIFA 07
//////////EA SPORTS // 44,95 € // +3AÑOS//

EA Sports le pisa los talones a Konami con un FIFA de alto voltaje, ¿será el nuevo rey?



3 TONY HAWK'S PROJECT 8
//////////ACTIVISION // 59,95 € // +3AÑOS//

El rey del monopatín continúa haciendo cabriolas en su enésima aparición en consola.



4 NBA 2K7
//////////2K SPORTS // 39,95€ // +3 AÑOS//

Otra forma de entender el deporte de la canasta, con la mejor liga de baloncesto del mundo.



5 NBA LIVE 07
//////////EA SPORTS // 59,95€// +3 AÑOS//

Gasol a la cabeza del mejor baloncesto mundial. Pero falta la selección campeona del mundo.

SHOOTER







1 BLACK
//////////EA GAMES // 59,95€ // +16 AÑOS//

Algunos lo califican como el Burnout del género shooter. Acción a raudales y muchas balas.





2 CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
//////////ACTIVISION // 29,95€ // +16 AÑOS//

Dentro de los títulos que recrean la Segunda Guerra Mundial, éste es una auténtica joya.



3 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
//////////EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//

Pocos shooters pueden competir en variedad con este juego, sobre todo en vehículos.



4 MOH: EUROPEAN ASSAULT
//////////EA GAMES // 22,95€ // +16 AÑOS//

El último capítulo de la serie deslumbra una vez más con las aventuras de un soldado americano.

5 TIME SPLITTERS: FUTURO P.
//////////EA GAMES // 19,95€ // +18 AÑOS//

Como augura el subtítulo, un futuro perfecto hasta que llegue una nueva entrega del juego.

PARTY GAMES



1 SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL
//////////SONY C.E.// 59,99€-29,99€ // +3 AÑOS//

Para ti que no eres joven, para que les enseñes a tus hijos lo que escuchabas en los dorados 80.



2 GUITAR HERO II
//////////ACTIVISION.// 79,99€-49,95€ // +12AÑOS//

Nueva edición del juego más rockero de PlayStation 2, con nuevo modelo de guitarra y todo.



3 SINGSTAR ROCKS!
//////////SONY C.E.// 59,99€-29,99€ // +12 AÑOS//

Si quieres que tus reuniones en casa sean una fiesta, no te quedes sin esta entrega.



4 BUZZ! EL GRAN CONCURSO DE DEP.
//////////SONY C.E. // 59,99€-39,99€ // +3 AÑOS//

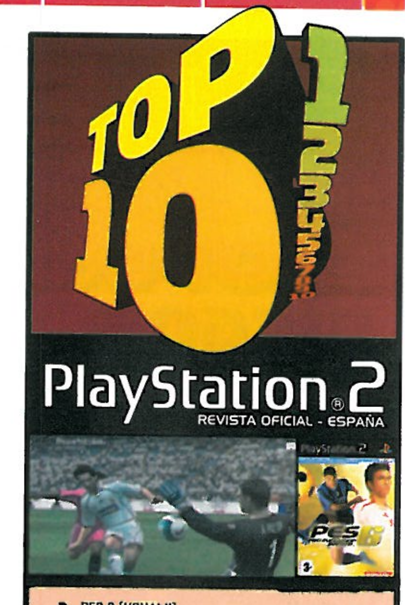
Para aquellos que opten por un divertimento más pausado pero con la misma rivalidad.



5 EYETOY: KINETIC COMBAT
//////////SONY C.E. // 59,99€ - 39,99 € // +12 AÑOS//

Ponerse en forma ya no será un problema con esta divertida edición de la serie EyeToy.

TOP 10



1 PES 6 (KONAMI)
2 NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
3 KINGDOM HEARTS II (SQUARE ENIX)
4 FIFA 07 (EA SPORTS)
5 CALL OF DUTY 3 (ACTIVISION)
6 SINGSTAR: LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL (SONY C.E.)
7 DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2 (ATARI)
8 CANIS CANEM EDIT (ROCKSTAR)
9 EL PRECIO DEL PODER: SCARFACE (VIVENDI UNIVERSAL)
10 SPLINTER CELL DOUBLE AGENT (UBISOFT)

LOS MÁS VENDIDOS GAME



DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE

1 PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)
2 FIFA 07 (EA SPORTS)
3 KINGDOM HEARTS II (SQUARE ENIX)
4 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (KONAMI)
5 NFS: MOST WANTED-PLATINUM (EA GAMES)
6 METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE (KONAMI)
7 NBA LIVE 07 (EA SPORTS)
8 DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION (CAPCOM)
9 RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM)
10 THE SIMPSONS HIT & RUN-PLATINUM (VIVENDI U.)

ENVÍA TU TOP



POR DAMIÁN JIMENEZ

1 FINAL FANTASY XII (SQUARE ENIX)
2 KINGDOM HEARTS II (SQUARE ENIX)
3 TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
4 FINAL FANTASY X-2 (SQUARE ENIX)
5 DRAGON QUEST: EL PERIPLO... (SQUARE ENIX)
6 GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
7 NEED FOR SPEED M.W. (EA GAMES)
8 TOURIST TROPHY (SONY C.E.)
9 FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
10 MOTO GP 4 (SONY C.E.)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**

MUCHO MÁS QUE COCHES
MotorStorm

Los creadores de la saga World Rally Championship se estrenan con un título de conducción salvaje en PlayStation 3. MotorStorm es divertido hasta límites insospechados con gran variedad de vehículos que compiten en arriesgadas carreras en el desierto americano.

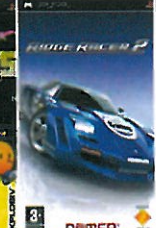


UN CLÁSICO RENOVADO
Ridge Racer 7

Continúa siendo un referente en el género de las carreras y su estilo de juego directo hace que siga ganando adeptos. En su nueva encarnación coches y circuitos se tornan casi reales, junto a los espectaculares efectos que aumentan la sensación de velocidad.



NUESTROS FAVORITOS



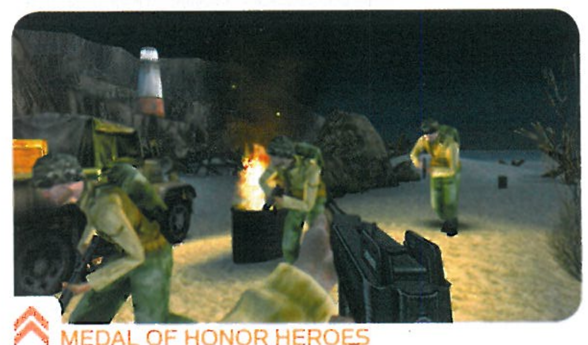




THE ELF	R.DREAMER	JOHN TONES	DE LUCAR	SUPERNENA	ANNA	LAST MONKEY	NEMESIS
TAITO LEGENDS P.U.	RIDGE RACER 2	MEGADRIVE COLLECT	KILLZONE: LIBERATION	LUMINES II	GUITAROO MAN L...!	D.S. THRONE AGONY	LOCOROCO

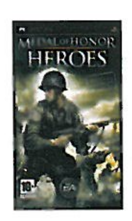
PSP

A TOPE CON LOS... JUEGOS BÉLICOS



MEDAL OF HONOR HEROES

ENTREGA EXCLUSIVA PARA PSP



La franquicia que más éxitos ha cosechado recreando la Segunda Guerra Mundial en consola tendrá su correspondiente versión para PlayStation Portable. Rescata a los protagonistas de ediciones anteriores y cuenta con más de 15 mapas en el modo multijugador, en el que pueden competir hasta 32 jugadores. Medal Of Honor Heroes va a revolucionar PSP.



BROTHERS IN ARMS D-DAY

SÓLO EN PORTÁTIL

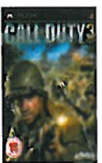
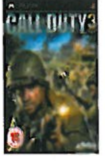


El último en incorporarse a los títulos bélicos para PSP. Juega como los sargentos Baker o Hartsock en el desembarco de Normandía.



CALL OF DUTY 3: ROADS TO VICTORY

VIENTOS DE GUERRA

No seguirá el mismo desarrollo que la versión de PlayStation 2. Aprovechará las capacidades de juego a través de Wi-Fi y ad hoc de la consola.

NUEVOS AIRES PARA PSP



GUERRA EN EL AIRE
ACE COMBAT X: EMBOSCADA EN EL CIELO

El shooter aéreo de Namco se ha metido en los circuitos de PlayStation Portable con un excelente título. Completa así la conversión de las tres franquicias más importantes de Namco a PSP: Ridge Racer, Tekken y ahora Ace Combat.



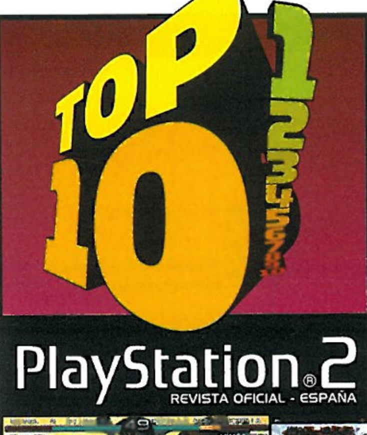
SIMULADOR EN MINIATURA
PILOT ACADEMY

A través de cuatro épocas podrás revivir la historia de la aviación: Primera y Segunda Guerra Mundial, la Guerra Fría y la actualidad. Tanto desde una perspectiva militar como civil aprenderás a volar en todo tipo de condiciones.



LA MASCOTA PILOTA
SNOOPY VS. THE RED BARON

El icono del «pijerío» ochentero vive ahora tiempos mejores. Bandai Namco lo rescata para protagonizar un divertidísmo shooter de coloristas escenarios, mecánica sencilla y todo el elenco de personajes de la tira cómica.



PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



1. TEKKEN: DARK RESURRECTION (BANDAI NAMCO)
2. GTA: VICE CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE 2)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)
4. LEGO STAR WARS II (ACTIVISION)
5. FIFA 07 (EA SPORTS)
6. MEDAL OF HONOR HEROES (EA GAMES)
7. KILLZONE: LIBERATION (SONY C.E.)
8. DAXTER (SONY C.E.)
9. LOCOROCO (SONY C.E.)
10. SYPHON FILTER DARK MIRROR (SONY C.E)

LOS MÁS VENDIDOS

GAME



DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE

1. FIFA 07 (EA SPORTS)
2. TEKKEN: DARK RESURRECTION (SONY C.E.)
3. MOTO GP (SONY C.E.)
4. GANGS OF LONDON (SONY C.E.)
5. NBA LIVE 07 (EA SPORTS)
6. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR)
7. ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS (CAPCOM)
8. VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR (SEGA)
9. PRINCE OF PERSIA REVELATIONS (UBISOFT)
10. NFS: UNDERGROUND RIVALS-PLAT. (EA GAMES)

ENVÍA TU TOP



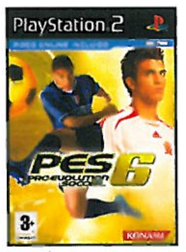

POR JUANJO DE LA TORRE

1. CAPCOM C.C.: RELOADED (CAPCOM)
2. KILLZONE: LIBERATION (SONY C.E.)
3. DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI (ATARI)
4. RIDGE RACER (SONY C.E.)
5. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
6. FIFA 07 (EA SPORTS)
7. PRINCE OF PERSIA REVELATIONS (UBISOFT)
8. VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR (UBISOFT)
9. DAXTER (SONY C.E.)
10. MOTO GP (SONY C.E.)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**



La rivalidad entre los dos títulos deportivos más grandes y deseados de la historia llega a nuestra sección On-line que, tras unos meses de descanso, regresa para ofreceros un auténtico duelo balompédico.

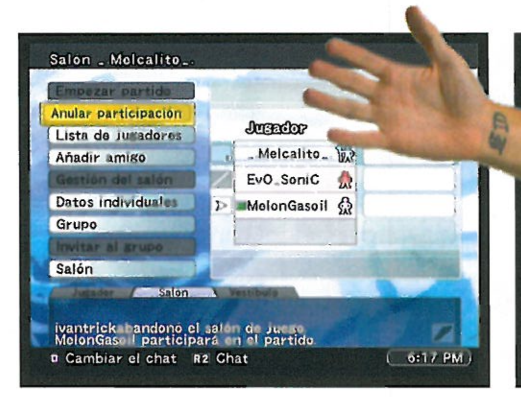


PERIFÉRICOS: -
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **REGULAR**
JUGADORES: **2-4**
MODOS ON-LINE: **2**

PRO EVOLUTION SOCCER 6

KONAMI SUPERA A SU ANTERIOR ENTREGA ON-LINE PERO SIGUE PRESENTANDO RETARDOS Y CORTES EN LA CONEXIÓN

Cuando ya parece imposible mejorar lo conseguido con *Pro Evolution Soccer 5*, **Konami** consigue darle una nueva vuelta de tuerca a su título en lo que concierne al juego a través de Internet. Tras unas necesarias tareas de mantenimiento (antes de eso, ***PES6*** era injugable en red), el título de **Konami** adquiere tintes jugables, aunque sigue fallando a la hora de transmitir la sensación de juego Off-line mientras estás conectado. Primero, las malas noticias, la conexión de todos los jugadores ha de ser muy buena para que los partidos se desarrollen con la normalidad del juego contra la CPU. En la mayoría de los casos, sufrirás saltos y parones, aunque en menor medida que en *Pro Evolution Soccer 5*. Por suerte, las noticias buenas tienen más peso que las malas. Así, una de las novedades más importantes, que todos los aficionados estábamos deseando encontrar en esta nueva edición, es la posibilidad de crear una sala de juego en la que pueden entrar hasta cuatro jugadores. La ventaja es que pueden aliarse dos personas en cada equipo, cada uno de ellos desde su **PS2** y su propia conexión. El realismo de su desarrollo se refleja en las estadísticas que se presentan de cada jugador antes de comenzar un partido, en las que verás porcentaje de victorias, las veces que se ha desconectado... Si quieres disfrutar del mejor fútbol On-line (y tienes una buena conexión), no lo dudes, ***PES6*** es tu juego.







On-line

CONCLUSIÓN› Pequeños cortes en la acción y algún que otro retardo oscurecen un modo On-line que, de ser algo más estable, convertiría a PES6 en el juego en red perfecto.

9.1

TOP MULTIJUGADOR PSP

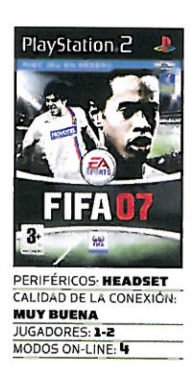
1. PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)
2. TEKKEN: DARK RESURRECTION (BANDAI NAMCO)
3. SYPHON FILTER: DARK MIRROR (SONY C.E.)
4. GTA: VICE CITY STORIES (ROCKSTAR)
5. SOCOM FIRETEAM BRAVO (SONY C.E.)



TOP ON-LINE PS2

1. MGS3 SUBSISTENCE (KONAMI)
2. FIFA 07 (ELECTRONIC ARTS)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 6 (KONAMI)
4. MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON (MIDWAY)
5. SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS (SONY C.E.)





PERIFÉRICOS: **HEADSET**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **MUY BUENA**
JUGADORES: **1-2**
MODOS ON-LINE: **4**

LIGAS INTERACTIVAS > Elige tu equipo preferido y disputa los partidos que se juegan en el «mundo real», en tiempo real, a través de la conexión a Internet de PlayStation 2.





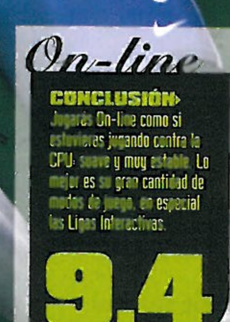
FIFA 07

EL MEJOR FIFA TAMBIÉN ES EL TÍTULO DEPORTIVO QUE APROVECHA AL MÁXIMO EL JUEGO EN RED DE PS2

A estas alturas, todo el mundo está de acuerdo en que si bien *FIFA* es un gran simulador, *PES6* ofrece una jugabilidad más realista. Con sus grandes posibilidades On-line, el título de **EA Sports** suple sus carencias técnicas y jugables (que no son muchas en esta última versión). Para empezar, jugar un partido On-line en ***FIFA 07*** es como jugar contra la CPU: durante este análisis, hemos jugado contra gente en Estados Unidos y no hemos sufrido ni un parón en el juego, ni el típico retardo que suele experimentarse en la mayoría de los juegos. En lo que respecta a posibilidades, el modo On-line de ***FIFA 07*** casi se iguala a las opciones en Off-line, con todo tipo de torneos, la posibilidad de poder estar conectado en todo momento y las originales ligas interactivas. A través de estas ligas, podrás seleccionar a tu club favorito (si no tiene el «cupo» lleno) y disputar los mismos partidos que jugarán en tiempo real (en la mayoría de las ocasiones tendrás que esperar varios días para poder continuar la liga). Dependiendo de los demás jugadores que participen en la liga interactiva con el mismo equipo se decidirá tu victoria o tu derrota. Si bien sus posibilidades jugables no son tantas como las de *PES6*, ***FIFA 07*** ofrece el sistema de juego On-line más estable y completo del género deportivo.







On-line

CONCLUSIÓN> Jugarás On-line como si estuvieras jugando contra la CPU: suave y muy estable. Lo mejor es su gran cantidad de modos de juego, en especial las Ligas Interactivas.

9.4

Trucos

POR **SUPERNENA**

A

Ape Escape 3

En la pantalla de título pulsa L1 R1 L2, R2, SELECT y START a la vez para desbloquear el menú de trucos.
Si quieres ver el vídeo de Solid Snake con Pipo Snake introduce la contraseña 2 snakes

B

Black



Para conseguir un arma más potente introduce cualquiera de estos códigos como nombre de perfil. Después, te volverá a pedir un nombre de perfil y ya podrás usar el nombre que quieras.

5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J8SY-KA8T-BPYK
G68Y-X5LB-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M

C

Call Of Duty 2 Big Red One

En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → □ → □ → □

Cars

Introduce cada contraseña en el menú «Códigos de trucos» dentro de «Opciones»:

Desbloquea todos los minijuegos y pistas
IF9OOHP

Nitro infinito
CONC3PT

Salida rápida
VROOOOM

Desbloquea todos los dibujos y personajes
MATTL66

Desbloquea todos los vídeos
WATCHIT

Las Crónicas De Narnia

Avanzar al siguiente nivel
Durante el juego, mantén pulsado L1 y presiona ↓ ← ↓ ← ↓ → ↓ → ↑

Desbloquear todos los niveles
En el armario, mantén pulsado L1 y presiona ↑ ↑ → → ↑ → ↓

El Código Da Vinci

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro de opciones.

Modo Dios
Vitruvian Man

Doble vida
Sacred Feminine

Un tiro mata
Phillips Exeter

Selección de nivel
Clos Luce 1519

Todos los Bonus desbloqueados
Et in Arcadia

Conflict Global Storm

Presiona L1 R1 L1 R1 ○ ○ ○ ○ en el menú principal para activar el modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tener munición infinita.)

D

Devil May Cry 3 El Despertar De Dante

Desbloquea todas las galerías, trajes alternativos y modos de Bonus
Manteniendo pulsados los botones L1 L2 R1 R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».

Devil May Cry 3 El Despertar De Dante (EDICIÓN ESPECIAL)

Desbloquear todo
Manteniendo presionados R1, R2, L1 y L2, pulsa ↑, ←, ↓, ← en el joystick analógico Izquierdo.

Driver Parallel Lines

Introduce cada código en el menú de trucos.
GUNBELT Munición infinita
GUNRANGE Todas las armas
ZOOMZOOM Nitro infinita
ROLLBAR Coches indestructibles
TOOLEDUP Mejoras gratis
CARSHOW Todos los vehículos
IRONMAN Invencibilidad
KEYSTONE Coches de policía vulnerables

F

FIFA Street 2

Jugadores diminutos
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ↑ ← ↓ ↓ → ↓ ↑ ←

Jugadores de tamaño normal
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona → → ↑ ↓ ↓ ← → ←

Todos los uniformes y zapatillas
En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona → → ← ↑ ↑ ↑ ↓ ←

G

GTA: Liberty City Stories



Introduce cada combinación de botones durante el juego pero recuerda guardar la partida antes porque una vez activados, la mayoría de los trucos no se pueden desactivar.

Set de armas 1
↑, □, □, ↓, ←, □ □, →
Set de armas 2
↑, ○, ○, ↓, ←, ○, ○, →

Set de armas 3
↑, ✕, ✕, ↓, ←, ✕, ✕, →

Consigue $250.000
L1 R1 △, L1 R1, ○, L1 R1

Rellena la munición
L1 R1, ○, L1 R1, ✕, L1 R1

Rellena la salud
L1 R1, ✕, L1 R1, □, L1 R1

Incrementa el nivel de búsqueda
L1 R1, □, L1 R1, △, L1 R1

La poli nunca te busca
L1, L1, △, R1, R1, ✕, □, ○

Tiempo soleado
L1, L1, ○, R1, R1, □, △, ✕

Tiempo despejado
↑, ↓, ○, ↑, ↓, □, L1, R1

Tiempo nublado
↑, ↓, ✕, ↑, ↓, △, L1, R1

Tiempo lluvioso
↑, ↓, □, ↑, ↓, ○, L1, R1

Tiempo nublado
↑, ↓, △, ↑, ↓, ✕, L1, R1

Generar un tanque Rhino
L1, L1, ←, L1, L1, →, △, ○

El reloj avanza más rápido/normal
L1, L1, ←, L1, L1, →, ○, ✕

Destruir todos los vehículos en pantalla
L1, L1, ←, L1, L1, →, ✕, □

Los peatones están descontrolados
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, □

Los peatones te atacan
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, △

Todos los peatones tiene armas
R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ○

Juego más rápido
R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, ✕

Juego más lento
R1, △, ✕, R1, □, ○, ←, →

Tracción perfecta
L1, ↑, ←, R1, △, ○, ↓, ✕

Suicidarse
L1, ↓, ←, R1, ✕, ○, ↑, △

Todos los semáforos están en verde
△, △, R1, □, □, L1, ✕, ✕

Conductores Agresivos
□, □, R1, ✕, ✕, L1, ○, ○

Generar un camión de la basura
△, ○, ↓, △, ○, ↑, L1, L1

Los coches pueden avanzar sobre el agua
○, ✕, ↓, ○, ✕, ↑, L1, L1

H

Hitman : Blood Money

Armas
En la pantalla de inicio pulsa △, △, □, ○, R1, ○, R2, ✕, ✕.

Todos los niveles
En la pantalla de inicio pulsa △, □, □, →, ↓, ←, R2, ✕, ✕.

I

Los Increíbles La Amenaza Del Socavador

Con el juego en pausa, ve al menú e introduce cada código dentro de la sección Trucos

Desbloquea todos los movimientos de Mr. Increíble
MRIMASTER

Desbloquea todos los movimientos de Frozono
FROZMASTER

Super Movimiento de Mr. Increíble
MRIBOOM

Super Movimiento de Frozono
FROZBOOM

Sube la experiencia de Mr. Increíble
MRIPROF

Sube la experiencia de Frozono
FROZPROF

J

Juiced

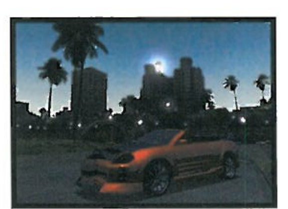
Todos los coches en modo Arcade
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

Dinero infinito en modo Carrera
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.

L

L.A. Rush

Introduce los siguientes códigos durante el juego



Consigue $5,000
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ ← R2 ↑

¿Llevas semanas atascado en una fase por culpa de un puzzle que no consigues superar? ¿No sabes cómo desbloquear tu coche o personaje preferido? ¿O simplemente quieres disfrutar de una partida sin complicaciones gracias a la vida infinita? Sea cual sea tu caso, nosotros te ayudamos a conseguirlo. Consulta nuestro archivo con los mejores trucos y si aún así no encuentras lo que buscas… ¡Pídenoslo!

Todos los coches del garaje están tuneados
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ □ R2 R1 ↑ ↓ ← →

La policía está fuera de combate
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 □ → R1 ←

Siempre el primero en carreras callejeras
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 ← ○ ↑

Tráfico a la máxima velocidad
Pulsa ↑ ↓ ← → □ → ○ ←

Nitro infinito
Pulsa ↑ ↓ ← → □ ↑ ↓ ○ ↑

Lego Star Wars II

Introduce cada código en el menú de trucos, pero ten en cuenta que no desbloquea cada personaje, sino sólo la posibilidad de comprarlo en la tienda.

QYA828 - TIE Interceptor
HDY739 - TIE Fighter
NXL973 - IG 88
BEN917 - Ben Kenobi (Ghost)
NFX582 - Gonk Droid
HHY382 - The Emeror
MMM111 - Imperial Guard
TTT289 - Ewok
HLP221 - Boba Fett
GBU888 - Skiff Guard
SGE549 - Palace Guard
WTY721 - Bib Fortuna
YZF999 - Gamorrean Guard
VHY832 - Bespin Guard
UGN694 - Ugnaught
UUB319 - Lobot
NYU989 - Snow Trooper
CYG336 - Rebel Pilot
EKU849 - Rebel Trooper (Hoth)
YWM840 - Han Solo (Hood)
SMG219 - Grand Moff Tarkin
BBV889 - Imperial Officer
NNZ316 - TIE Fighter Pilot
BNC332 - Death Star Trooper
UCK868 - Beach Trooper
CVT125 - Imperial Spy
PEJ821 - Tuskan Raider
YDV451 - Sand Trooper
JAW499 - Jawa
NAH118 - Greedo
VAP664 - Imperial Shuttle Pilot
PTR345 - Storm Trooper

M

Mark Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Introduce cada contraseña dentro de Opciones /Códigos

Todos los diseños desbloqueados
SIRULLY

Todas las zonas de enfrentamiento
WORKBITCHES

Todas las mejoras de combate
DOGTAGS



Todos los graffitis y las piezas auténticas del Black Book
SHARDSOFGLASS

Todos los personajes del modo Enfrentamiento
STATEYOURNAME

Todas las leyendas desbloqueadas
NINESIX

Vida al máximo
BABYLONTRUST

Todos los niveles
IPULATOR

Vida ilimitada
MARCUSECKOS

Todos los vídeos desbloqueados
DEXTERCROWLEY

Indicador de habilidad al máximo
VANCEDALLISTER

Habilidad infinita
FLIPTHESCRIPT

Todas las canciones del iPod
GRANDMACELIA

Marvel Ultimate Alliance

Modo Dios
En el menú de trucos pulsa ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →

MGS3: Subsistence

Control de la pantalla de título
Presiona L3 para cambiar el motivo de fondo, R1 o R2 para cambiar la velocidad, L1 y L2 para cambiar el color de Snake y el soldado, R3 para cambiar el color de fondo y △ para dejar el fondo negro.

N

Naruto

Trajes alternativos
Mantén presionados R1 y L1 al elegir el personaje.

Need For Speed Most Wanted

Desbloquea el Castrol Syntec Ford GT
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓

Desbloquea el desafío Burger King
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← →

Desbloquea un marcador en la tienda One Stop
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ ↓

O

Outrun 2006: Coast 2 Coast

1000000 millas OutRun
Introduce MILESANDMILES cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

Todo completado
Introduce ENTIRETY cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

P

Pac-Man World 3

Desbloquear todos los niveles y laberintos
Pulsa ← → ← → ○ ↑ en el Menú principal.

El Padrino

5000$
Con el juego en Pausa pulsa □ ○ □ □ ○ L3

Munición al máximo
Con el juego en Pausa pulsa ○ ← ○ → □ R3



Vida al máximo
Con el juego en Pausa pulsa ← □ → ○ → L3

R

Reservoir Dogs

Dentro de Opciones, ve a la sección de Trucos e introduce cada código, una vez que aparezca, tendrás que activarlo:



Desbloquear niveles
L2, R2, L2, R2, L1, R1.
Totalmente cargado
R2, L2, ○, L2, □, R2.
Desbloquear Arte
○, □, L2, R2, ○, □.
Desbloquear Vídeos
L1, L1, ○, □, L1, R1.
Antibalas
L1, R1, ○, ○, R1, ○.
Subidón de adrenalina
□, L1, ○, □, L1, □.
Bala mágica
R1, L2, ○, □, R1, □.
Ariete
L2, L2, □, □, ○, R2.
Tiempo muerto
R1, R1, R2, ○, □, L2.

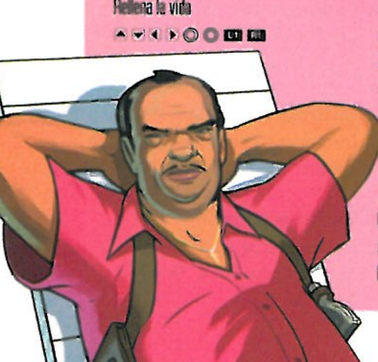
S

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Rellena la vida
MEDIK
1000 balas
FPATCH
Rellena la munición
AMMO
Aumenta el Gang Heat
GOBALLS
Disminuye el Gang Heat
NOBALLS
Incrementa el Police Heat

ESPECIAL GTA VICE CITY STORIES (PSP)

Set de armas 1
← → ✕ ↑ ↓ ○ ← →
Set de armas 2
← → □ ↑ ↓ △ ← →
Set de armas 3
← → △ ↑ ↓ ○ ← →
250000 dólares
↑ ↓ ← → ✕ ✕ L1 R1
Antibalas
↑ ↓ ← → □ □ L1 R1
Rellena la vida
↑ ↓ ← → ○ ○ L1 R1
Sube el nivel de búsqueda
↑ → □ □ ↓ ← ○ ○
La policía nunca te busca
↑ → △ △ ↓ ← ✕ ✕
Día soleado
← ↓ R1 L1 → ↑ ← ○
Cielo despejado
← ↓ R1 L1 → ↑ ← ✕
Cielo nublado
← ↓ R1 R1 → ↑ ← ○
Día lluvioso
← ↓ L1 R1 → ↑ ← △
Día nublado
← ↓ △ ✕ → ↑ ← L1
Generar tanque Rhino
↑ L1 ↓ R1 ← L1 ← R1
Generar un camión de la basura
↓ ↑ ← △ L1 △ L1 △
Reloj más rápido
R1 L1 L1 ↓ ↑ ✕ ↓ L1
Destruir todos los coches en pantalla
L1 R1 R1 ← → □ ↓ R1
Disturbios callejeros
R1 L1 L1 ↓ ← ○ ↓ L1
Peatones agresivos
↓ △ ↑ ✕ L1 R1 L1 R1
Peatones armados
↑ L1 ↓ R1 ← ○ ← △
Juego más rápido
← ← R1 R1 ↑ △ ↓ ✕
Juego más lento
← ← ○ ○ ↓ ↑ △ ✕
Tracción perfecta
↓ ← ↑ L1 R1 △ ○ ✕
Suicidarse
→ → ○ ○ L1 R1 ↓ ✕
Conductores agresivos
↑ ↑ → ← △ ○ ○ □
Todos los coches son negros
L1 R1 L1 R1 ← ○ ↑ ✕
Todos los coches están cromados
→ ↑ ← ↓ △ △ L1 R1



DONUT
Disminuye el Police Heat
FLYSTRT
Cambia la hora del día
MARTHA
Lluvia
RAINY
Tormenta
SHAZAAM
Rellena la vida del vehículo en uso
TBURGLR
Traje negro
BLACK
Traje azul
BLUE
Traje blanco
WHITE
Traje gris
GREY
Camisa de leopardo
TIGSHRT
Siempre suena el tema de Scarface
TUNEME
Generar Bulldozer
DOZER
Generar un coche antiguo
OLDFAST
Generar un Dumper
DUMPER

SSX On Tour

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras

El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS

Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS

Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE

Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT

Bolas de nieve
LETSPARTY

Empuje a tope Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE

Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP

El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME

Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Hoobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE
Más fiesta, tío (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

State Of Emergency 2

Desbloquear todo
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ △ ▢ ○ △

T

Tiburón



Todos los Bonus y 300.000 puntos
Empieza una partida y escribe **shaaark** como nombre de perfil.

Un millón de puntos
Empieza una partida y escribe **blooood** como nombre de perfil.

Invencible
Empieza una partida y escribe **unstopable** como nombre de perfil.

Tony Hawk's American W...



Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos Cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.

Siempre en especial
uronfire

Rail perfecto
grindXpert

Skitch perfecto
h!tchar!de

Manual perfecto
2wheels!

Gravedad lunar
2them00n

True Crime New York City

Munición ilimitada
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ ▢ ⊗ ▢ ▢ △ en la pantalla del mapa.

Energía infinita
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ ▢ ⊗ ▢ ⊗ ○ en la pantalla del mapa.

Doble daño
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ⊗ ⊗ ▢ ⊗ ⊗ ⊗ en la pantalla del mapa.

1.000.000$
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ▢ ▢ △ ▢ △ ▢ en la pantalla del mapa.

Modo Supercop
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ⊗ △ ⊗ △ △ en la pantalla del mapa.

Modo Ultra Fácil
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ ▢ ⊗ ⊗ △ ○ en la pantalla del mapa.

Minijuego Redman Gone Wild
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ⊗ ⊗ ○ △ ▢ en la pantalla del mapa.

Todas las canciones
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ ▢ ○ ▢ en la pantalla del mapa.

Luchas desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ▢ ▢ ○ ○ ▢ en la pantalla del mapa.

Carreras callejeras desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ △ ⊗ ⊗ △ en la pantalla del mapa.

Traje nuevo en la Puma Store
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ⊗ ○ ▢ en la pantalla del mapa.

Total Overdose

Durante el juego, pulsa L1 L2 L3 R1 R2 R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos

Todas las armas
△ L1 R2 ▢

Vida al máximo
⊗ ▢ ○ △

Todos los Movimientos Locos ○ ○ L2 ⊗

V

Vecinos Invasores

Selección de nivel
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, ○, ▢.

Desbloquear todos los minijuegos
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, △, ▢, ▢.

Todos los movimientos
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ▢, ▢, ○.



La comida da más vida
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, ▢, △.
Hacer más daño
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, △, ○, △, ▢.

Desbloquear el cómic 1
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ○, ▢, ▢, ○, △.

Desbloquear el cómic 2
Con el juego en pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, △, ▢, ○, ▢, ○.

W

The Warriors

Desbloquear todo
L1 SELECT ▢ ↓ L2 →

200 dólares, 3 flashes y 9 latas
R1 R2 L1 ⊗ ↓ L1

Supera la misión en la que estés
↓ ▢ ⊗ SELECT R1 ←

Furia infinita
▢ ○ △ SELECT ⊗ ←

Sprint infinito
↓ ▢ ← ⊗ L1 SELECT



Cuchillo
↓ ↓ SELECT ↑ ↑ L3

Machete
L1 ⊗ R1 R1 SELECT R2

Tubería
R2 ○ SELECT ↑ L1 →
Bate
▢ R2 ↓ ↓ L1 L1

Bate irrompible
L3 L3 ○ ↑ ○ SELECT

Botas de punta de acero
R3 R2 R1 L3 L2 L1

Puño americano
○ ○ ○ L1 SELECT △
Esposas
↑ ⊗ ↑ SELECT L3 L1

Llave de las esposas
← ⊗ ⊗ R2 L1 ↓

Despistar a la policía
↑ SELECT ⊗ △ △ ▢

Quítate las esposas tú mismo
△ △ △ SELECT △ R1

Desbloquea el traficante de armas
→ R1 ○ ⊗ SELECT ▢

Vida infinita
↑ △ L3 SELECT ⊗ L2

X

X-Men Legends II

Desbloquea las secuencias
Pulsa ← → → ← ↓ ↓ ← START en el menú de review.

Todos los cómics
Pulsa → ← ← → ↑ ↑ → START en el menú de review.

X-Men: El Videojuego Oficial

Sala de Peligro de Iceman
En el menú de archivos de Cerebro pulsa → → ← ← ↓ ↑ ↓ ↑ START

Sala de Peligro de Rondador Nocturno
En el menú de archivos de Cerebro pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → START

Sala de Peligro de Lobezno
En el menú de archivos de Cerebro pulsa ↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← START

¡LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS QUE ESTABAS ESPERANDO!





¡ATRÉVETE A PROBARLA!

POR SÓLO 1€

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation.2 - Revista Oficial - ESPAÑA
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial»
en una esquina del sobre, o manda
un e-mail a:
ps2@grupozeta.es indicando como
asunto: «Consultorio Oficial»



¿SABÍAS QUÉ...



... la entrega de The Elder Scrolls IV: Oblivion que Bethesda Software está preparando para PS3 incluirá unas 28 horas más de juego que la versión PC y Xbox 360? El capítulo extra que incluye el juego se llamará Knights Of The Nine.

... una subsidiaria de Sony, SO-Net Entertainment, ofrece la posibilidad de descargar películas y contenido en alta definición, directamente desde PlayStation 3? Aún no se sabe si se llegará a explotar esta posibilidad en Estados Unidos o Europa.

... ya se han vendido en Europa 40 millones de PlayStation 2? Después del mismo período con PSone, se habían vendido siete millones menos de consolas.

... Square Enix está trabajando sobre un nuevo motor gráfico para PS3 llamado White Engine? Será utilizado en las entregas de la saga Final Fantasy de próxima aparición en PlayStation 3.

EL PRECIO DE LOS JUEGOS DE PS3

Hola soy Rober y me gustaría que me resolvierais estas preguntas:
1- Bastantes amigos me han dicho que este año *FIFA* supera a *Pro Evolution Soccer*, ¿es cierto?
2- *Call Of Duty 2* me fascinó, ¿será igual de buena la tercera parte?
3- ¿Con qué precio inicial saldrá PlayStation 3? ¿en qué se diferencian los dos modelos?
Roberto Galán, vía e-mail.

1.- Es verdad que *FIFA 07* supera con creces a sus antecesores y ofrece una simulación muy realista. Mientras que *PES6* sigue explotando la misma fórmula, **EA Sports** ha innovado en muchos apartados, pero aún así, creemos que es muy difícil superar al título de **Konami**.
2.- Puedes esperar una tercera parte más realista y espectacular, con unos increíbles gráficos en alta resolución y nuevas opciones multijugador. Sí, te encantará.
3.- En principio, los precios estarán en torno a los 500 Euros el modelo «barato» (con un disco duro de 20 GB y sin lector de tarjetas) y 600 el modelo más completo (con 60 GB de disco duro, lector de tarjetas, y Wi-Fi incluido).





JUEGOS DEL ESTILO HITMAN PARA PLAYSTATION 2

Hola, soy Jorge y os agradecería que me resolvierais algunas dudas:
1.- ¿Saldrá algún otro juego de *Hitman* para PS2?
2.- ¿Merece la pena *Hitman Contracts*?
3.- ¿Me recomendáis algún juego tipo *Hitman*?
Jorge, vía e-mail.

1.- IO Interactive, compañía que normalmente suele estar a la última, ya se ha involucrado directamente con la nueva generación, con títulos como *Blood Money* para Xbox 360 y el futuro *Kane & Lynch: Dead Men*, así que no parece muy probable que lancen un nuevo *Hitman* para **PS2**.
2.- Si te gusta la saga *Hitman*, te encantará *Contracts* y su impresionante puesta en escena. La imaginación de los programadores de **IO** no tiene límite; lo comprobarás a la hora de acabar con cada uno de tus objetivos en *Hitman Contracts*.
3.- Si te gusta planificar cada uno de tus pasos y que los juegos sean muy cinematográficos, hazte con *Splinter Cell Double Agent*.

SUPERBIKES O TOURIST TROPHY

Hola, me llamo Asier y me gustaría que me respondierais a estas preguntas:
1.- ¿Los juegos de PS2 o PSP servirán para PlayStation 3?
2.- ¿Saldrán *Piratas Del Caribe 2* o *Tekken: Dark Resurrection* en PS2?
3.- ¿Qué juego recomendáis a alguien que nunca ha tenido un juego de motos, *Superbikes* o *Tourist Trophy*?
Asier Amutxastegi, vía e-mail.



1.- En principio, todos los juegos de **PSone** y **PS2** serán compatibles con **PlayStation 3**, pero aún se desconocen todas las posibilidades que ofrecerá la nueva consola de **Sony** a los usuarios de **PSP**.
2.- Los dos títulos que mencionas han sido creados en exclusiva para **PSP** y no parece muy probable que lleguen a **PlayStation 2** en un futuro no muy lejano.
3.- Mientras *SuperBikes* es más sencillo para los menos puestos en motociclismo, *Tourist Trophy* ofrece un planteamiento, un control y una serie de opciones más acorde con los moteros más experimentados. Aún así, te recomiendo el programa de **Polyphony**.

LA GRAN DUDA

Si decido comprarme una PlayStation 3 de 20 GB y sin lector de tarjetas, ¿tendré algún problema en ampliar la consola en un futuro y hacerla similar a la versión más cara?

Ya se ha confirmado que el disco duro puede cambiarse por uno cualquiera (de los pequeños, para portátiles), aunque Sony recomienda que sea a 5.400 RPM para evitar sobrecalentamientos. El adaptador Wi-Fi y el lector de tarjetas pueden supuestamente suplirse con versiones USB sin que tengan que ser de Sony.

DUDAS MENORES



¿SALDRÁ VIRTUA Tennis 3 para PlayStation 2?
No parece muy probable, ya que Sega ha concentrado todos sus esfuerzos en la versión PlayStation 3 y la recreativa original es mucho más potente que PS2.



¿SALDRÁ ALGÚN juego de Pokémon para PSP o PS2?
Nintendo posee la licencia oficial para lanzar todos los títulos basados en Pokémon y, como es lógico, sólo lo hará en sus consolas.



¿EL PRÓXIMO año saldrá algún FIFA para PS3?
Aunque no existe un anuncio oficial por parte de Electronic Arts, parece lógico que la próxima entrega de FIFA se estrene también en Play Station 3.



¿CUÁL ES la fecha exacta de lanzamiento de PS3?
Sony aún no ha confirmado una fecha de lanzamiento, pero se supone que la consola llegará a nuestro país en marzo de 2007.

Playstyle

Música - Tecnología - Cine - Motor - Cómic - Moda

MÚSICA
ENTREVISTAMOS A MALÚ

19 locales para ir de fiesta

Y TODO LO QUE NECESITAS PARA TRIUNFAR: MODA, TECNOLOGÍA...



CINE
LAS PELIS QUE NO QUERRÁS PERDERTE





MALÚ

Resucita su alma de aprendiz para seguir dando guerra

TEXTO POR
ANA MÁRQUEZ

Te veo diferente a la última vez que nos vimos, en la presentación de tu anterior trabajo, ¿has cambiado de imagen?
No, ¡lo que pasa es que he adelgazado 10 kilos! Me propuse adelgazar hace dos meses... Me puse en manos de un nutricionista, ahora como cinco veces al día, mucha fruta y verdura... No como mierda y mira que tipín tengo (se gira sobre sí misma). En mi vida hubiese pensado que me podría vestir así... ¡marcando culo!
Tres palabras con las que defines Desafío.
Pasional, diferente y muy mío.
¿Cómo puede ser que a tu séptimo disco lo titules Desafío?
Porque realmente ha sido un reto. Abarco estilos que nunca antes había interpretado. Con el anterior trabajo, *Malú*, lo di todo y cuando me dijeron de grabar otro disco me dije: «o te arriesgas, te desafías a ti misma, o no haces nada». Y así ha sido, *Malú* fue mi asentamiento y éste es una superación. He incluido distintos géneros musicales, desde rumbas a canciones más poperas y *rockeras*, pasando por las baladas arriesgadas, que tanto me gustan, al tema *Aulilí*, mi gran apuesta. Se trata de una media rumba con unas niñas de cuatro años haciendo coros. Me encanta.
¿Qué es lo que te queda por hacer?
Uff, muchísimas cosas. Sigo siendo una aprendiz. Con cada disco, es como si empezara de nuevo. Además, me gustaría explotar mi faceta de intérprete como actriz y, quién sabe, algún día poder componer...
¿Por qué nunca te has atrevido a componer alguna de tus canciones?
Sí que me atrevo a componer; me gusta escribir, pero no lo considero tan bueno como para poder incluirlo en mi disco. Quiero que las letras sean perfectas, que por sí solas expresen sentimientos, situaciones... Y hay gente muy buena que lo consigue. Esta vez, mi hermano José me ha compuesto un tema precioso, *En otra parte* (está dedicado a su abuela , que murió poco antes de publicar su anterior trabajo).
¿Qué es lo que nunca harías musicalmente?
Un artista nunca debe ponerse barreras.
¿El lugar perfecto para escuchar Desafío?
En cualquier parte... Aunque me imagino a una chica o señora con la bata puesta y barriendo el suelo mientras escucha *Si estoy loca* a todo volumen.
¿De qué te gusta que hablen las letras de tus canciones?
De sentimientos sobre todo.
¿Hay que estar enamorado o desamorado para sentir tus canciones?
No, pero lo cierto es que si lo estás te ayuda a que te emociones. De igual modo, estés como estés, si te gusta mi música es probable que las letras te lleguen.

VIDA Y MILAGROS

QUIÉN ES MALÚ
María Lucía Sánchez, hija de Pepe de Lucía, tiene 24 años y siete discos a sus espaldas.
DE QUÉ VA
Intérprete, muy pasional y amante de sus fans... En directo impresiona y gana enteros.
DESTACÓ POR
Niña precoz, con tan sólo 16 años grabó su primer disco y Alejandro Sanz le apadrinó con el tema Aprendiz. Consiguió vender 600.000 unidades y el Premio Amigo al Artista Revelación.
ÚLTIMO TRABAJO
Asegura que hay estilos que nunca ha tratado, pero Desafío suena a ella, a Malú (su anterior disco). Pop con pinceladas rumberas y aflamencadas con una voz desgarradora. El disco te deja a medias, mejor verla en concierto.

NOTICIAS



¡ENHORABUENA SHAKIRA!
La cantante colombiana ha sido la gran triunfadora de la 7ª edición de los Grammy Latinos. Ha conseguido, nada más y nada menos, que cuatro premios por su álbum Fijación Oral Vol 1. Disco que también recibió el Grammy Americano.



THE SAME SIDE es el título del nuevo disco de Lucie Silvas. Está a la venta en edición especial e incluye el tema Nothing Else Matters.



EL EXTRAÑO VIAJE, nuevo disco de Fangoria, se coloca en el segundo puesto en la lista de ventas nada más salir al mercado.



VANEXXA no pasará desapercibida. Se Rompe o Se Raja es su disco de presentación, es pop, rap, punk, rock... No la pierdas de vista.



LA EXCEPCIÓN es el ganador del galardón MTV Europeo al Mejor Grupo Español. Langui, Gitano y La Dako Style ¡muchísimas felicidades!



CRÍTICAS

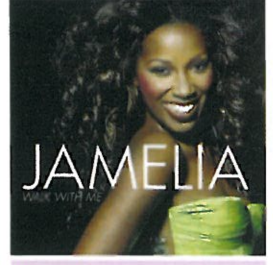

REGULAR

BUENO

MUY BUENO

OBRA MAESTRA

CD



Jamelia
Walk with me
EMI



Alternativa británica a la volcánica Beyoncé, la brava vocalista de Birmingham firma un tercer disco en el que, bajo la ancha capa del *R'N'B*, palpitan las tendencias más en boga del *Dance* de las Islas: *Two-Step, Ragga, Drill'n'Bass*... y un bombazo en potencia, el infeccioso *Beware Of The Dog*, construido sobre el célebre *Personal Jesus* de *Depeche Mode*. Cuidado con ella.



Evanescence
The open door
SONY/BMG

Aunque pocos apostaban por su continuidad tras la fuga del guitarrista y compositor Ben Moody, lo cierto es que su sustituto, el ex-Cold Terry Balsamo, sale airoso de la prueba. Más compactos que nunca, pero con el mismo instinto para los estribillos adhesivos: *Call Me When You're Sober*, el adelanto, ya está en los primeros puestos de las listas USA. A ver en directo...



Justin Timberlake
Futuresex/Lovesounds
SONY/BMG

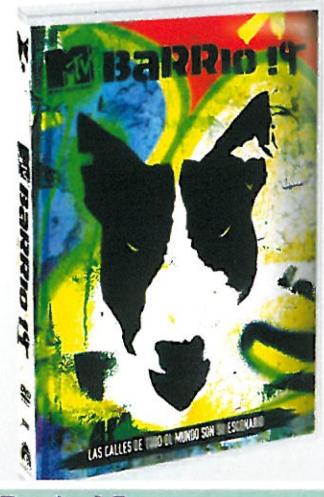
Apoyado por un imbatible equipo de productores (Jawbreakers, Timbaland y el mítico Rick Rubin, mentor de *Beastie Boys, RHCP, Slayer* o *Public Enemy*, entre otros) el «ex» de *NSYNC* (y de Britney) rompe definitivamente con su pasado en un sorprendente giro hacia el *Cyberfunk* y el *Dance* futurista con alto contenido en estrógenos. Quién le ha visto y quién le ve.



Mikel Erentxun
El corredor de la suerte
DRO

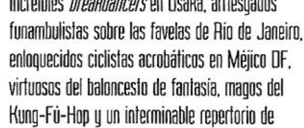
Con el *revival* ochentero en pleno apogeo y Duncan Dhu durmiendo indefinidamente el sueño de los justos, reaparece en solitario el donostiarra con un hondo y torrencial disco doble, de austero sonido «guitarra-bajo-batería», tintes autobiográficos y un buen puñado de canciones *Pop* con todo el gancho de sus mejores momentos y cierto sabor nostálgico. Por la puerta grande.

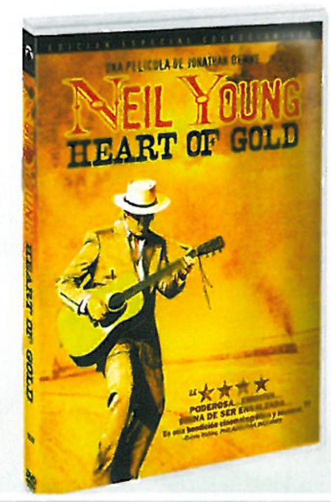
DVD



Barrio 19
Urban Culture
PARAMOUNT

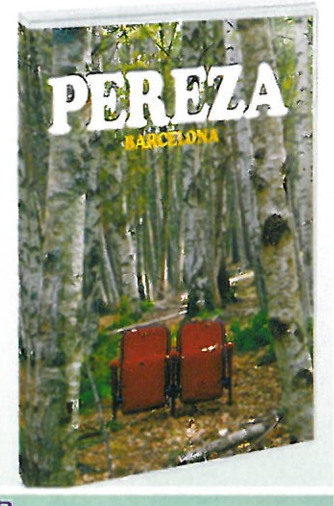
Las cámaras de MTV viajan a lo largo de los cinco continentes en busca de las últimas mutaciones de la cultura *Hip-Hop* y la creatividad sub-urbana: increíbles *breakdancers* en Osaka, arriesgados funambulistas sobre las favelas de Río de Janeiro, enloquecidos ciclistas acrobáticos en Méjico DF, virtuosos del baloncesto de fantasía, magos del Kung-Fú-Hop y un interminable repertorio de pasmosas habilidades callejeras. Entretenido.





Neil Young
Heart of gold
REPRISE/PARAMOUNT

Después del impacto mediático de la colisión Dylan-Scorsese en *No Direction Home*, es ahora el director Jonathan Demme el que retrata a otra figura legendaria del *Rock* y la Contracultura de los 60, el insobornable cantautor canadiense Neil Young. La excusa, el magno concierto que este ofreció el pasado año en el auditorio Ryman de Nashville para celebrar sus más de 40 años en la carretera. Excepcional.



Pereza
Barcelona
SONY/BMG

Como fin de fiesta del mejor año de su carrera, el dúo madrileño lanza este coquetón combo CD-DVD, con el concierto (en formato acústico «deluxe») que el grupo ofreció en el Teatro Tivoli de Barcelona el pasado 20 de junio, más una potente sección de extras que, junto a las habituales entrevistas y Making Of, incluye un enigmático código llave con el que a partir de 2007 se podrá acceder a nuevos contenidos y un bonus CD con 11 temas inéditos.

AGENDA

IRON MAIDEN
30/11 Barcelona (Palau Sant Jordi)

JOSELE SANTIAGO
18/11 Pamplona (Sala TOTEM)

FITO Y LOS FITIPALDIS
25/11 Alicante (Estadio San Vicente)
02/12 Zaragoza (Pabellón Príncipe Felipe)

IRON MAIDEN
30/11 Barcelona (Palau Sant Jordi)

CARLOS JEAN
24/11 Sta. Cruz de Tenerife (Lounge GBN)

EL RINCÓN DEL JUGÓN


Con Dance Factory aprenderás a mover el esqueleto y conseguirás un tipo de infarto.


Muestra tu habilidad como guitarrista en el «Desafío Guitar Hero» (www.guitarhero.es)


¡Participa en el concurso SingStar LEOPE y gana 600 Euros! (http://es.playstation.com)


El tema de LODV, Dulce Locura, se incluye en Los Sims 2 Mascotas, ¡en simlish!





INFILTRADOS

... o de cómo una de polis y ladrones puede dar mucho de sí

POR **ISABEL GARRIDO**

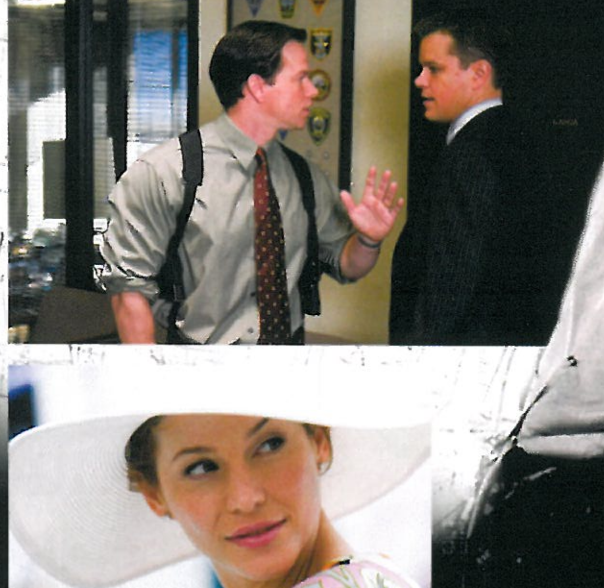


TÍTULO ORIGINAL: **THE DEPARTED**
DIRECTOR: **MARTIN SCORSESE**
GUIÓN: **WILLIAM MONAHAN**
REPARTO: **LEONARDO DICAPRIO, MATT DAMON, JACK NICHOLSON, MARK WAHLBERG, VERA FARMIGA, ALEC BALDWIN, MARTIN SHEEN**
GÉNERO: **ACCIÓN/THRILLER POLICÍACO**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDORA: **WARNER BROS**

Scorsese logra que el público acabe agotado de mantenerse en tensión durante dos horas y media. No existe momento en el que uno pueda distraerse siquiera para cambiar de postura en la butaca del cine: de ser así estaríamos perdidos a consecuencia de un guión con continuos e inesperados giros, y un diálogo ingenioso y preciso que invita a la reflexión sobre nuestro «querido» género humano. En ésta «de policías y ladrones», donde no todos los polis son buenos ni todos los ladrones malos, no hablamos simplemente de acción, tiros y violencia. ***Infiltrados*** consigue que todos sus personajes sean totalmente creíbles y con la suficiente profundidad como para que en algunos momentos parezca que estamos en una película coral, donde no hay un protagonista indestructible y un antagonista imbatible. Hasta su título, *The Departed* (el difunto), es el último detalle de un círculo que se cierra en el momento justo sin añadir secuencias absurdamente explicativas.

LOS QUE NO SE INFILTRARON

De la lista de actores ideales de Scorsese se cayeron nombres tan ilustres como Robert de Niro (embarcado en ese momento en El Buen Pastor), Brad Pitt que cedió su papel a Matt Damon, y Kate Winslet y Hilary Swank para el papel que se llevó finalmente Vera Farmiga.



■ **LA CHICA >** La desconocida Vera Farmiga se hizo finalmente con el único papel femenino de la cinta, por delante de Kate Winslet entre otras.

COLEGAS EN EL BOSQUE

Sony Pictures anima la arboleda

POR ISABEL GARRIDO

De nuevo una película de animación hace que los animales se humanicen más allá de lo que la imaginación de algunos podría soportar. **Sony Pictures Animation** se estrena con la fauna de los bosques norteamericanos. Boog es un oso criado en cautividad que no sabe lo que es ser un animal salvaje y Elliot es un ciervo con un solo cuerno al que le da caza un malo al uso: Shaw. Siguiendo los esquemas de los cuentos más clásicos, se forma una típica «extraña pareja» de desventurados y destartalados personajes en busca de dignidad y su momento de gloria. El resultado final es una película fresca, que no abusa en demasía de las parodias al uso, con un argumento unitario que convence al exigente público infantil.



TÍTULO ORIGINAL: **OPEN SEASON** // DIRECTOR: **JILL CULTON Y ANTHONY STACCHI** // GUIÓN: **STEVE BENCHICH, RON J. FRIEDMAN Y NAT MAULDIN** // REPARTO: **MARTIN LAWRENCE, ASHTON KUTCHER, GARY SINISE** // GÉNERO: **ANIMACIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES**









SCOOP

Allen vuelve a la comedia

POR BRUNO SOL

TÍTULO ORIGINAL: **SCOOP** // DIRECTOR: **WOODY ALLEN** // GUIÓN: **WOODY ALLEN** // REPARTO: **SCARLETT JOHANSSON, HUGH JACKMAN, GEOFF BELL, CHRISTOPHER FULFORD, NIGEL LINDSAY** // GÉNERO: **COMEDIA** // PAÍS DE ORIGEN: **REINO UNIDO, EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **ON PICTURES**

La segunda película londinense de Woody Allen supone un retorno a la comedia, después de la dramática *Match Point*. Scarlett Johansson repite con el genial director neoyorquino, que aquí ejerce además de actor secundario en una divertida historia de crímenes que recuerda irremisiblemente a *Misterioso Asesinato en Manhattan*. Hugh Jackman es un atractivo aristócrata del que Johansson, estudiante de periodismo, sospecha ser el asesino en serie que está poniendo en jaque a la policía de Londres. El tronchante guión con toques de comedia metafísica a lo *Desmontando a Harry*, ofrece algunas de las mejores frases escritas por Allen en los últimos años.

LOS FANTASMAS DE GOYA

Milos Forman rodando en España

POR ISABEL GARRIDO

El director de *Amadeus* se ha estado paseando por nuestro país para regalarnos esta historia de amor enmarcada en una época de la historia española magníficamente documentada gracias a la obra del maestro Francisco de Goya. Javier Bardem y Natalie Portman son la pareja protagonista que viven su historia bajo la mirada de Goya. Sin remover demasiado la actitud de los Borbones españoles, Milos Forman juega a hacer cine con una ambientación envidiable y una ternura a prueba de bombas. Magnífica interpretación de Natalie Portman que hace doble papel (madre e hija) y curioso *casting* que une a Randy Quaid y Blanca Portillo como reyes de España.



TÍTULO ORIGINAL: **GOYA'S GHOSTS** // DIRECTOR: **MILOS FORMAN** // GUIÓN: **MILOS FORMAN** // REPARTO: **JAVIER BARDEM, NATALIE PORTMAN, STELLAN SKARSGARD, BLANCA PORTILLO** // GÉNERO: **HISTÓRICA** // PAÍS DE ORIGEN: **ESPAÑA, EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **WARNER BROS**





SILENT HILL

El cine doméstico entra en el tenebroso Silent Hill

DIRECTOR: **CHRISTOPHE GANS** // GÉNERO: **TERROR** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **PARAMOUNT** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1., INGLÉS 5.1.** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // PRECIO: **17.95 EUROS** //

POR **ISABEL GARRIDO**

PELÍCULA ›› EXTRAS ››

+ LO MEJOR EL INQUIETANTE FINAL.
- LO PEOR CIERTOS RECARGAMIENTOS EN LOS GIROS DE LA HISTORIA.

Han pasado siete años desde que el videojuego salió al mercado dejando de una pieza a todos los aficionados que se atrevieron a jugarlo. Un padre buscaba a su hija Cheryl, perdida en un pueblo extraño, y sin saberlo pasaba de una dimensión desolada a otra plagada de criaturas que el usuario debía destruir a golpe de mando. Los sobrecogedores escenarios de aquel juego titulado *Silent Hill*, sus criaturas y su banda sonora marcaron un hito y dejaron claro que el videojuego era algo más que simple entretenimiento, que podía llegar a ser un arte con amplia creatividad y calidad. Meses



SEAN BEAN > Desde su resurgimiento para el cine internacional, no dejamos de ver al actor británico en numerosas cintas. En esta ocasión es el padre de la niña desaparecida.

atrás se presentaba en cine una adaptación de la primera entrega de este *Survival Horror* de **Konami**, que recogía básicamente el argumento de este primer capítulo para **PSone**, y en el que lógicamente el espectador no podía elegir el final. Ahora *Silent Hill* llega al DVD en una edición que interesará tanto a los amantes del cine de terror como a muchos de los aficionados al videojuego. Un apartado de extras que rinde un agradecido homenaje al *software* en el que se inspira para dar como resultado un filme solvente, entretenido y con algunas imágenes que quitan el hipo.

X-MEN
LA DECISIÓN FINAL

POR **BRUNO SOL**

HASTA EL MÁS MÍNIMO DETALLE > Las alas de Ángel eran tan pesadas para Ben Foster que tuvieron que volver a hacerlas, pero esta vez de goma espuma.

Como no podía ser menos, esta tercera parte de los *X-Men* en versión cinematográfica, llega en adaptación digital con una edición de dos discos plagada de extras. Es en esta tercera entrega donde el amor toca los límites de la tragedia griega y donde la destrucción roza un Apocalipsis para los mutantes más famosos del mundo del cómic. Lobezno y compañía vuelven a tratar de hacer ver a ese mundo futurista en el que viven que todos tenemos derecho a vivir, aunque seamos distintos, y que ser diferente no es una enfermedad. Dale que te pego en hacernos pensar sobre la transigencia, el respeto y la convivencia con el vecino que no se nos parece en nada, «la decisión final» de los *X-Men* logra arrancar comentarios como «qué bonita», algo impensable para una película con tanta acción. Diversión, entretenimiento y mucha espectacularidad justo ahora que llegan las sensibleras Navidades.

DIRECTOR: **BRETT RATNER** // GÉNERO: **ACCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **WARNER H.V.** // AUDIO: **CASTELLANO EN D.D., DTS 5.1; CASTELLANO E INGLÉS EN D.D 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS...** // PRECIO: **19,95 € (SENCILLA), 24,95 € (ED.ESPECIAL)**

PELÍCULA > 3 **EXTRAS >** 4

+ LO MEJOR UN MONTÓN DE BUENOS EXTRAS NADA DESDEÑABLES.
− LO PEOR ALGUNAS ESCENAS DE ACCIÓN SE HACEN INTERMINABLES.

ULTRAVIOLETA

DIRECTOR: **KURT WIMMER** // REPARTO: **MILLA JOVOVICH, CAMERON BRIGHT, NICK CHINLUND, SEBASTIEN ANDRIEU, IDA MARTIN, WILLIAM FICHTNER** // GÉNERO: **CIENCIA-FICCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES H.E.** // AUDIOS: **CASTELLANO, INGLÉS ITALIANO EN 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO, HINDÚ, HOLANDÉS, PORTUGUÉS** // PRECIO: **17,95 EUROS - UMD: 12,99**

Hemos perdido la cuenta de toda la cantidad de superhéroes que han llegado a la gran pantalla y desde ahí a nuestro salón de casa. En esta ocasión, la bella Milla Jovovich da vida a Violet, una joven que pertenece a la «resistencia», en un mundo en el que un extraño virus ha infectado a una parte de la población que, según el poder establecido, debe ser destruida. La película transcurre con un ingente despliegue de artes marciales entre entornos, a veces, demasiado informáticos. En lo que se refiere al apartado de extras, en esta ocasión tan sólo te vas a encontrar con los comentarios de la Jovovich: escasos.



LO MEJOR EL DESPLIEGUE DE PIRUETAS DE U XU.
LO PEOR TANTO ESCENARIO DIGITAL ES CONTRAPRODUCENTE.



POR **ISABEL GARRIDO**

¡VAYA VACACIONES!

DIRECTOR: **BARRY SONNENFELD** // REPARTO: **ROBIN WILLIAMS, CHERYL HINES, JEFF DANIELS** // GÉNERO: **COMEDIA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES H.E.** // AUDIOS: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1, ITALIANO 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO, PORTUGUÉS** // PRECIO: **17,95 EUROS - UMD: 12,99 EUROS** //

Una comedieta para toda la familia del histriónico Robin Williams acompañado esta vez por Jeff Daniels (*Dos Tontos Muy Tontos*). Con esos toques de humor doméstico americano que a veces muchos no entendemos, y quien mejor ha sabido explotar son *Los Simpson*, Barry Sonnenfeld (director de películas como *Men In Black, Wild Wild West*) nos cuenta el accidentado viaje en el que un padre embarca a su familia. Esperemos que Robin Williams se recupere de sus adicciones en la vida personal y de los malos guiones en su vida profesional. Nada desdeñables los extras de la película, que incluyen secuencias eliminadas y documentales: para aprender el oficio de cineasta.

POR **ISABEL GARRIDO**



LO MEJOR HUMOR SIN PRETENSIONES PARA PASAR EL RATO.
LO PEOR PUEDE LLEGAR A SER CARGANTE.

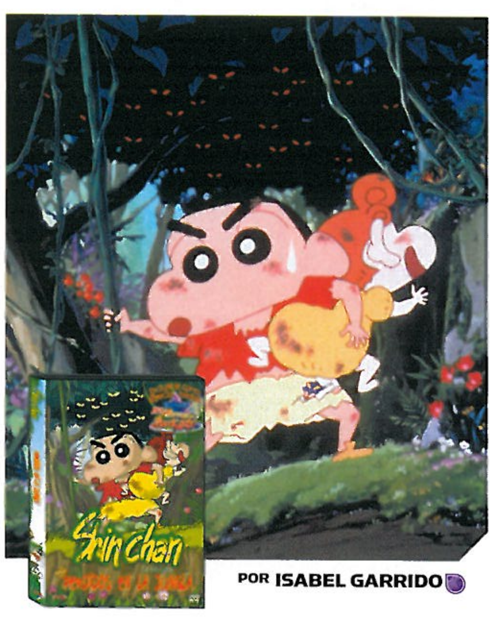
PERDIDOS EN LA JUNGLA

DIRECTOR: **KEIICHI HARA** // GÉNERO: **ANIME** // PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN** // DISTRIBUIDORA: **LUK INTERNACIONAL** // AUDIOS: **CASTELLANO, CATALÁN, EUSKERA Y GALLEGO EN 5.1, JAPONÉS EN 2.0** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO** // PRECIO: **17,95 EUROS** //

El personaje más gamberro del manga vuelve a la carga con una nueva película (se han editado siete hasta la fecha en nuestro país). Esta vez su familia y compañeros de colegio son invitados al estreno de la última película de Ultra Héroe en los mares del Sur. Todo marcha sobre ruedas hasta que un grupo de monos enloquecidos secuestra a los adultos, así que serán Shin Chan y sus colegas los que se adentren en la jungla para liberarles. Entre las características especiales se incluye un cortometraje especial: *Shin Chan Contra Los Muñecos de Shock Gahn*, además de un *storyboard*, un tráiler japonés junto a trivial y *puzzles*.



LO MEJOR INCORPORA AUDIONAVEGACIÓN PARA INVIDENTES.
LO PEOR POCO HAY QUE REPROCHAR SI TE GUSTA LA SERIE.



POR **ISABEL GARRIDO**

NOTICIAS
ZONA 2

EL MALETÍN DE JAMES BOND



Desde el pasado 8 de noviembre está a la venta este fantástico maletín con 20 títulos de James Bond a un precio recomendado de 300 Euros, una pieza de coleccionista para los seguidores del espía británico. Cada película se presenta en una edición especial de dos discos con imagen y sonido remasterizados. Y no sólo hay mejoras técnicas, también se añaden extras inéditos hasta la fecha. Además, tras el gran éxito de *James Bond Ultimate Edition*, **Fox** pondrá a la venta a partir del 1 de diciembre tres *packs* con las películas protagonizadas por los actores más emblemáticos de la serie: Sean Connery, Roger Moore y Pierce Brosnan.

TODAS LAS TEMPORADAS DE BUFFY EN UNA CAJA

Las aventuras y desventuras de la cazavampiros más bella de la televisión, Buffy, se extienden a lo largo de siete temporadas. Desde que debutara en televisión en EE.UU, allá por 1997 en el canal *WB Television Network*, hasta su último episodio, emitido en mayo de 2003, Sarah Michelle Gellar (Buffy) ha hecho disfrutar a millones de espectadores de todo el mundo. En España, donde su éxito no ha pasado desapercibido, **20th Century Fox** pondrá a la venta una edición especial, en una atractiva caja que contiene las siete temporadas y que podrás adquirir a un precio recomendado de 149,99 Euros. Su lanzamiento está previsto para el 29 de noviembre.



Nunca los conoce

DANI DESNUDA SUS SENTIMIENTOS Y NOS CUENTA POR LO QUE LUCHARÁ AHORA

«Yo era más de ir al Retiro... Está bien perder un poco de tiempo, pero he perdido demasiado». Una afirmación que se opone a todo lo logrado: tres películas, tres discos, llenos en Las Ventas y millones de *fans*... ***«Cuando tenía 16 años pensaba que no hacía falta tanta preparación, ¡qué equivocado estaba!»*** Dani tiene una estrella, es puro carisma, y todo lo que se propone lo consigue. ***«A Bigas le tiraba mi popularidad, pero vio mis castings, le gusté y me llamó para comer. Dice que antes de los postres ya le había seducido...».*** ***«Empecé estudiando para ser actor, poco a poco me fueron saliendo cosas, pero mi grupo se adelantó. Ha sido un éxito tremendo y ahora quiero retomar el control de las cosas; ni que El Canto tenga tanto protagonismo, ni que lo otro tenga tan poco. Yo no quiero ser un Joselito».*** Han sido siete años de no parar, gira tras gira, álbum tras álbum y no ha habido tiempo para el descanso. ***«Con esto no quiero decir que El Canto del Loco se acabe como mucha gente está diciendo, al contrario, ahora nos queremos más que nunca».***

«Jonah (el personaje que interpreta en *Yo Soy La Juani*) ***tiene muchas cosas de mí, he cogido cosas de aquel rebelde que yo era con 18 años y me ha enseñado que si llevas a la gente al límite corres el riesgo de perderla».*** Sin duda, es el mejor papel que ha hecho hasta ahora, su mirada es fuerte a la vez de dulce, sus acciones son creíbles y te llegan a emocionar, y ya tiene algún que otro guión entre manos. ***«Creo que sería capaz de interpretar cualquier papel, sólo hace falta que la gente confíe en mí. Soy consciente de la imagen que doy, pero te aseguro que no voy a hacer toda la vida de Jonah».***

ÍNTIMO Y PERSONAL

UN DEPORTE: «El boxeo, requiere de mucha sensibilidad. Es el deporte más limpio que hay encima de un cuadrilátero, pero lo que hay a su alrededor es una basura».

UN SECRETO: «Hace un año que me independicé y lo pasé fatal».

UN RENUNCIO: «La popularidad, por eso nunca voy a estrenos, inauguraciones... no me dejo ver mucho».

UN FLECHAZO: «Llamar a mi primo, a Jandro y Chema para decirles que si quieren formar un grupo. Nos ha cambiado la vida a 4 familias».

IMPARABLE

- Tiene 29 años, tres discos y tres películas: Sin Vergüenza (2002), Sinfín (2005) y Yo Soy La Juani (2006).
- Un niño rebelde pero con estrella. A los 14 años pasó a formar parte del elenco de presentadores del programa Ponte Las Pilas. En 1992 hizo un sketch en el Especial Fin de Año y decidió apuntarse a la Escuela de Cristina Rota.
- Su grupo, El Canto del Loco, le ha elevado hasta la cima con más de 120 conciertos en su última Gira Zapatillas 2006. Y su próximo objetivo es hacerse un hueco en el mundo de la interpretación.


Sin Vergüenza







¿QUIÉN ES JUANI? ›
Es la protagonista de la última película de Bigas Luna. Verónica lo borda y gracias a este personaje seguro que el trabajo no le va a faltar

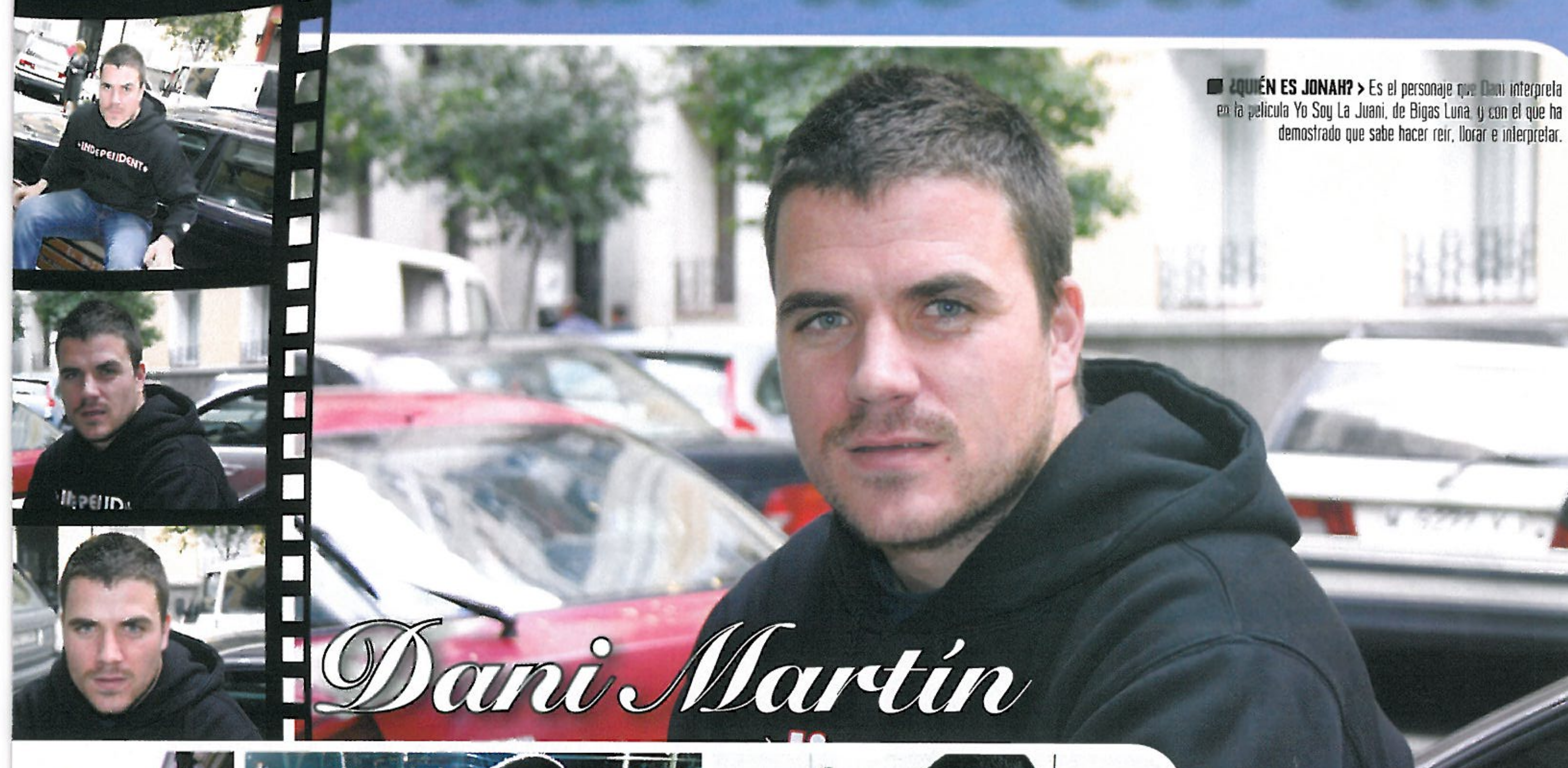
Verónica Echegui

VERÓNICA NOS DESVELA SUS SUEÑOS, PASIONES Y TEMORES

«No, no tengo miedo a lo que me pueda pasar después de Yo Soy La Juani, tengo las cosas claras». Y, es que, interpretar un personaje de Bigas Luna tiene sus buenas y malas consecuencias: crítica, popularidad y una exhibición enorme de tu persona. Penélope en *Jamón Jamón* o Francesca Neri en *Las Edades de Lulú*, tuvieron un antes y un después en sus carreras. ***«A mis padres esto de la interpretación y los castings, no les gustaba mucho. Pero cuando terminé el instituto pasé las pruebas de la escuela oficial de interpretación y ya no pudieron negarse a que siguiera adelante».*** Ha hecho pequeños papeles en la pequeña pantalla, una obra de teatro en el María Guerrero, la película de Bigas Luna y una de próximo estreno de Antonio Hernández, ***«en El Menor de los Males interpreto a una especie de Lolita que mani-***



...rás tan de cerca



¿QUIÉN ES JONAH? > Es el personaje que Dani interpreta en la película Yo Soy La Juani, de Bigas Luna, y con el que ha demostrado que sabe hacer reír, llorar e interpretar.

Dani Martín









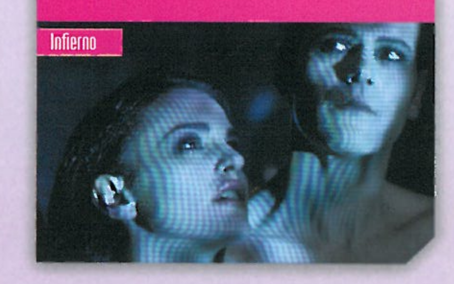
pula a un hombre bastante mayor que ella». Hace un año era una chica más de las 3.000 aspirantes a la nueva musa del director catalán y ahora la Juani le ha convertido en el nuevo Icono Ibérico, ***«es una responsabilidad muy grande que pesa... ¡y doy gracias a que pese, claro! Es una gran oportunidad. La interpretación es un trabajo muy bonito, pero muy duro, requiere de una gran fortaleza mental, vocación, gran concentración y nunca pensar que ya lo sabes todo».***

ÍNTIMO Y PERSONAL

EL PERSONAJE DE TUS SUEÑOS: «De cuento, un hada por ejemplo, del tipo de los que crea Tim Burton».
TU LEMA: «Vive el presente».
CÓMO SEDUJISTE A BIGAS: «Por mi espontaneidad y naturalidad».
SIN LA JUANI...: «Seguiría buscando una oportunidad».

DESPEGANDO

- Nació el 16 de Junio de 1983.
- A los 17 años decidió hacer un curso de interpretación para el año siguiente presentarse y aprobar las pruebas de acceso a la universidad.
- Antes de interpretar a la Juani, ha protagonizado cortos y alguna que otra serie de televisión, como la fugaz Paco y Veva. También probó suerte en el teatro María Guerrero con la obra Infierno.


Infierno

LLEGAN DÍAS DE FIESTAS, DÍAS EN LOS QUE EL TIEMPO LIBRE SOBRA Y DÍAS EN LOS QUE LAS GANAS DE PASARLO BIEN ES LA DOCTRINA QUE RIGE TU VIDA. LA GEOGRAFÍA ESPAÑOLA ESTÁ LLENA DE BARES, LOCALES Y ESPACIOS DE OCIO QUE ESTÁN A TU DISPOSICIÓN PARA SACIAR TUS ANSIAS DE JUERGA, Y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL TE MUESTRA LOS 19 MEJORES QUE NO DEBERÁS PERDERTE

19 locales diferentes maneras de pasarlo

MOMA 56

OASIS

ANTIQUE THEATRO
SEVILLA (Isla de la Cartuja)
Muuuuy cuqui & cool
¿Qué es de la Expo'92? Uno de sus pabellones, el Olímpico, ha sido transformado en maxi-discoteca. Dos plantas, decoradas con motivos griegos y barrocos. Sí, es algo hortera, pero sus 2.400 m^2 de superficie merecen la pena ser visitados. Además, en la terraza hay un espectacular ¡acuario humano!

OASIS
ZARAGOZA (Casco Viejo, Boggiero 28)
Un viaje en el tiempo
Aún se pueden ver los palcos y cortinas rojas de un antiguo cabaret de principios del siglo XX. Todo ello contrasta con los sonidos tecno y música *pop* o *chill* de grupos como *Fangoria*, *El Canto Del Loco* o *El Bicho* que han actuado allí. El bar se mantiene intacto respecto al original.

OM COPAS
BADAJOZ (Jacinta García Hernández,12)
El bar de Bebe
Local de la cantante extremeña donde se realizan conciertos y se exponen obras de pintura además de realizar certámenes de literatura. La decoración refleja el espíritu de la artista y, aunque se da cabida a todo tipo de música, predomina el *chill out*.

MOMO
SANTIAGO DE COMPOSTELA (Virxe de Cerca 23, Algalia)
De cuento y ensueño
Si eres fan de los cuentos de Michael Ende pásate por este increíble local. Cada rincón está ambientado en el relato *Momo*: una calle con enormes relojes, un cine, una librería, semáforos...

LECLUB
A CORUÑA (Plaza Vista)
Bailando hasta el amanecer
Discoteca para todos los gustos, con dos plantas. En una de ellas se escucha música *pop* y en la otra predomina el *house*, *groove* y *funk*. Ambiente fiestero, con láser *show* y proyecciones audiovisuales. Si buscas un local *cheap and chic*, éste está hecho a tu medida.

LA INDIANA
VALENCIA (San Vicente 95)
Un rincón de infarto
Te quedarás con la boca abierta, tres pistas con tres ambientes diferentes (*house*, *funky* y *latino*), pero lo más espectacular es la zona de los acuarios, donde podrás contemplar ¡todo tipo de tiburones! Si vas es más que probable que te cruces con algún jugador del Valencia CF.

BEER STATION
PAMPLONA (Monasterio de Aberin 5)
Próxima parada...
El local está decorado como si de una estación de tren se tratara y está dividido en compartimentos a modo de vagones. Qué hacer allí además de alternar con tus colegas, pues escuchar música en directo.

TITO'S
MALLORCA (Paseo Marítimo)
No todo en Mallorca es guirilandia
Hay locales con gusto y dignos de visitar si te encuentras en la isla. Tal es el caso de *Tito's*, una discoteca con solera que lleva abierta desde 1923. El local es fiel a las últimas tendencias y es una especie de monumento acristalado.

CLICQUOT
LAS PALMAS (Calle Mesa de León 9)
Un poco de culturilla
Lo más llamativo de este local es que en él encontrarás algunas obras del polifacético artista canario Néstor Álamo. Así, además de pasar un buen rato tomando un refrigerio podrás empaparte de la cultura insular.

BULLIT
BILBAO (Dos de Mayo 3)
De doble uso
Abierto día y noche. Por las mañanas es una tienda donde comprar discos de vinilo y camisetas, y por la noche se dan cita los mejores DJ y artistas. Desde música negra a *rock*, pasando por el *reggae* y la electrónica.

ALTXERRI
SAN SEBASTIÁN (Reina Regente 2)
Lo más cheap & chic de SS
Espectacular. Se ubica en los bajos de una



en grande

REINA BRUJA

ANTIQUE THEATRO

de las galerías de arte más conocidas de la ciudad. Sus paredes están empedradas, pero la decoración es de lo más cosmopolita. Durante el Festival Internacional de Cine puede que te tropieces con algún actor.

SMOLL
BARCELONA (Comtessa de Sobradiel 9)
¡A la venta todo!
Siéntate en un taburete, en el sillón... y si te gusta cómpratelo. Aquí, todo lo que está a la vista está a la venta. Y si no te gusta nada, tómate un original cóctel mientras ojeas el catálogo del mobiliario.

ARCOIRIS
BARCELONA (Del Nill 11)
Actividades a tutiplén
Aquí podrás disfrutar de una gran variedad de actividades: desde los juegos típicos de mesa a videojuegos, cómics, *fanzines*, libros, revistas, exposiciones y música en directo.

MOMA 56
MADRID (José Abascal 56)
Teletranspórtate a N.Y.
Cosmopolita y minimalista. Niñas monas, nenes repeinados y ganas de pasarlo bien al son de los últimos éxitos musicales. La sala, en rojo pasión y luces blancas, hace de *MOMA* un espacio de lo más *cool*. Además, posee un restaurante oriental y bar.

REINA BRUJA
MADRID (Jacometrezo 6)
Camaleónico
Ambiente similar al de *MOMA*, aunque menos exclusivista y con una decoración mágica, original y diferente. Posee un diseño orgánico y cambiante, donde el uso de la luz es fundamental para que el local parezca distinto. Todo creación del prestigioso interiorista Tomás Alías.

LA BOCA DEL LOBO
ALMERÍA (Santa Quiteria)
Para los hijos de la Dama de Hierro
Todo está decorado de manera épica y las gárgolas no faltan. Aquí se viene a escuchar metal del bueno (sobre todo de los 80), a jugar a las cartas, a alguna recreativa y a tomar alguna birrita.

FUZZTONE
VALLADOLID (Empecinado 23)
El averno en la Tierra
¿Aún sigues pensando que The Ramones es el rey del rock? Pásate por aquí y seguirás pensando lo mismo. Música *garage*, punk rock, rock de los 70... Además, de vez en cuando suelen proyectar pelis de terror e intentos de gore.

CUM LAUDE
SALAMANCA (Plaza Mayor)
Aquí las monjas visten con minifalda
Decorado como un claustro, este local es de visita obligada durante la noche salmantina. Buenos pinchas y gente con ganas de pasarlo muy bien (cuidado en la época de casamientos, está lleno de despedidas).

AZKENA GASTEIZ
VITORIA (Coronación Virgen Blanca 3)
De Festival a sala de conciertos
Sí, pertenece a los responsables del Festival Azkena Rock, por lo que está más que asegurada la actuación de los mejores grupos internacionales y nacionales.

DE TRANQUI Y RELAX

Si el bullicio y la noche no te llaman, y lo que prefieres es una buena terapia de antiestrés y relajación, te proponemos 5 planes a los que no podrás negarte...

REMÓJATE
Siéntete mejor, alimenta cuerpo y mente, y elimina estrés. Hay infinidad de Spas urbanos, con todo tipo de baños y saunas, pero Aquaestética (Doctor Santero 10, Madrid) va más allá ofreciendo a los más atrevidos hacer nudismo.


THE DELI ROOM

INSPIRA, EXPIRA...
Equilibra tus emociones a través de los olores. Con la aromaterapia activas tus sentimientos. Prueba un masaje con cítricos en Bagua (Rambla de Catalunya 100, Barcelona), la sensación de bienestar será increíble.

DE SHOPPING
Compres o no ve a tiendas originales como The Deli Room (Santa Bárbara 4, Madrid), un auténtico escaparate de moda con forma de supermercado y con su propia cámara de congelados ¡llena de zapatos! O Replay (Paseo de Gracia 60, Barcelona) cuya decoración te invita a entrar en un bosque encantado...


CIRQUE DU SOLEIL

LLENANDO LA PANZA
Una buena cena alegra los corazones, pero aún más si el restaurante es como el de Os Belés (Monelos 17, A Coruña), local tradicional de cocina casera y con gran afición al caste entre propietarios y clientes.

CULTURÍZATE
En Madrid hay una gran oferta teatral, desde musicales como Fama a impresionantes espectáculos como el Cirque du Soleil pasando por obras más modestas, pero no menos sorprendentes, como es Malbet (Cuarta Pared).

5 COLORES Y 8 COMPLEMENTOS PARA DESLUMBRAR

NO PASES DESAPERCIBIDO Y DESAFÍA A LA OSCURIDAD DE LA NOCHE CON TUS MEJORES GALAS. TE DAMOS TODAS LAS CLAVES PARA TRIUNFAR CUANDO SALGAS DE FIESTA

NOMBRE **DAVID**
EDAD **22 AÑOS**
JUEGOS **PRO EVOLUTION SOCCER**
CONSOLAS QUE TIENE **PLAYSTATION 2**

fotos: chus antón © / estilismo: natalia ferbiú



AÑIL
ACAPARADOR DE MIRADAS
Zapatos de charol en color añil de Fornarina y medias tupidas en azul pálido de Wolford.



QUE SEA PLATEADO...

UN DETALLE MÍNIMO PERO DESLUMBRANTE
Anillo en acero de Breil. No hará falta más plata, su original diseño viste tu mano y va con todo lo que te pongas.



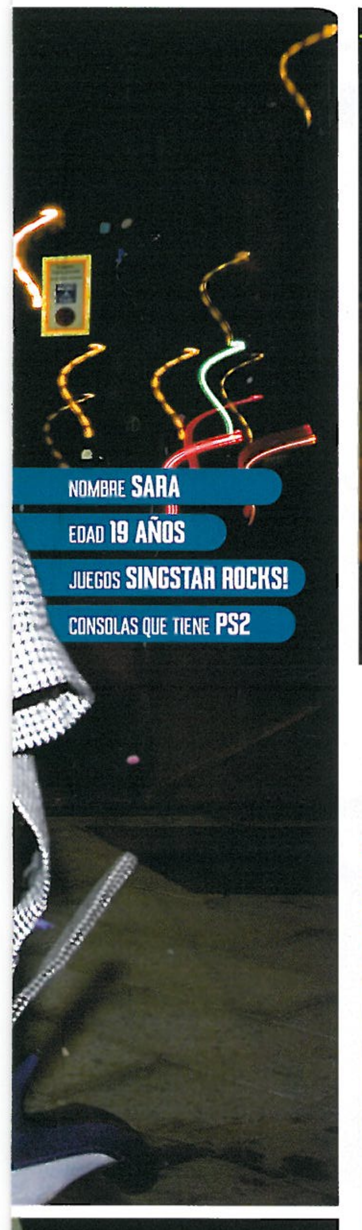
PARA LOS NO ATREVIDOS
Si el color plata te parece demasiado osado, prueba con el blanco. Cartera en cuero viejo blanco de Hugo Boss.



MÁS MACHITO Y CHULO QUE UN OCHO
Una variante menos luminosa y de aspecto más agresivo es el plomo. Cinturón en cuero viejo en grafito con cadena entrelazada de Diesel.

UN PIRATA A LO SPARROW
En forma de colmillo de tiburón color grafito y espada plateada, de Fossil.

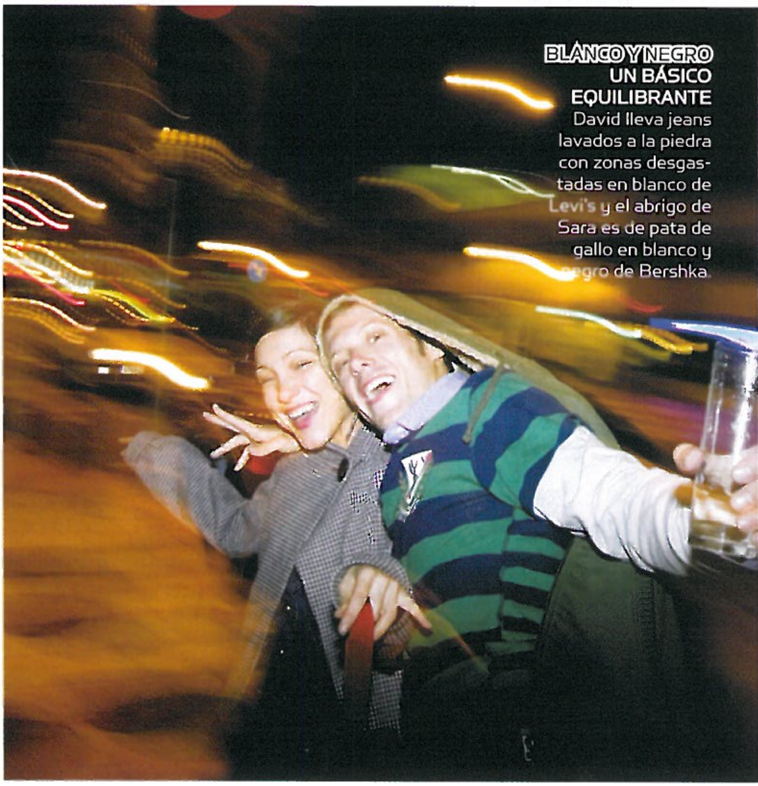




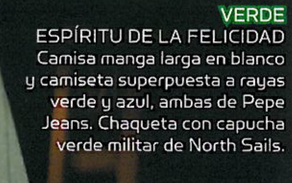
NOMBRE **SARA**
EDAD **19 AÑOS**
JUEGOS **SINGSTAR ROCKS!**
CONSOLAS QUE TIENE **PS2**



ROJO
POTENCIADOR DE LA PASIÓN
No caigas en el error de ir todo de rojo, simplemente cuida los detalles. Vestido a rayas azul y rojo brillante, y bolso de charol rojo. Ambos de Fornarina.



BLANCO Y NEGRO
UN BÁSICO EQUILIBRANTE
David lleva jeans lavados a la piedra con zonas desgastadas en blanco de Levi's y el abrigo de Sara es de pata de gallo en blanco y negro de Bershka.



VERDE
ESPÍRITU DE LA FELICIDAD
Camisa manga larga en blanco y camiseta superpuesta a rayas verde y azul, ambas de Pepe Jeans. Chaqueta con capucha verde militar de North Sails.

¿QUIERES SER NUESTRO PRÓXIMO PROTAGONISTA?



Si siempre has soñado con ser un personaje de videojuego y salir en PlayStation 2 Revista Oficial, como Sara y David, te invitamos a que seas nuestro próximo protagonista. Para ello, tan sólo tienes que ser mayor de edad y enviarnos al correo electrónico, o a la dirección que indicamos, una foto donde aparezcas jugando con tu PlayStation con los siguientes datos:
Nombre / Apellidos / Edad / Teléfono / Dirección / Población / Provincia

moda.ps2@grupozeta.es
PlayStation 2 Revista Oficial
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid

MODA Y TECNOLOGÍA

Mejor que ir de dorado o plateado... con Lumalive lucirás de verdad. Se trata de una tela lumínica que ha diseñado Philips (presentado en IFA 2006) cuya característica principal es que se le puede incorporar cualquier imagen animada y usarla como una pantalla. Esta tela aún no está a la venta, pero quizá para la próxima Navidad desbanques al árbol de Navidad con un traje de Lumalive...

VÍKTOR & ROLF EN Ñ

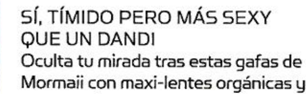
Los originales modelos de los prestigiosos diseñadores alemanes Viktor y Rolf llegan a España de la mano de H&M. La colección que han creado para la cadena sueca gira en torno al amor. Consta de 35 piezas para mujer y 25 para hombre... No puedes perdértelas, pasa por una tienda y échales un ojo. Sin duda, la firma se está convirtiendo en todo un referente de la moda.

SÍ, TÍMIDO PERO MÁS SEXY QUE UN DANDI
Oculta tu mirada tras estas gafas de Mormaii con maxi-lentes orgánicas y montura de acetato.



¿PULSERA O RELOJ?
Diseño exclusivo de Philippe Stark, este reloj de esfera hueca y mecanismo digital marca las horas de manera original.





LO SPORT PUEDE SER MUY COQUETO
Gorra con cinta ajustable y estampado en negro y plata de Xti.

HUELLAS DE LUZ Y COLOR
Zapatilla de Nike en cuero plateado y suela de color amarilla y blanca. Lleva cordones también en plata.







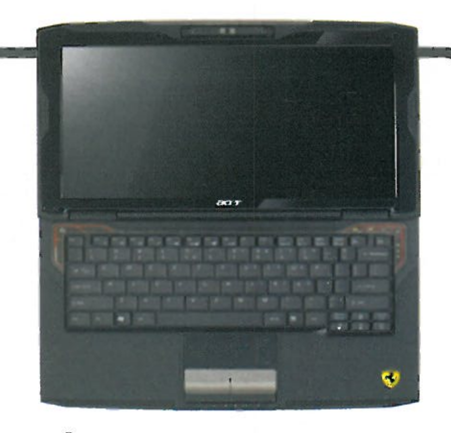
SERÁS LA ENVIDIA DE TODOS

LA TEMPORADA DE CENAS, COMIDAS, REUNIONES Y SARAOS HA DADO COMIENZO. EQUÍPATE CON TUS MEJORES GADGETS TECNOLÓGICOS Y DEJA A TUS COLEGAS CON LA BOCA ABIERTA. DATE UN CAPRICHO Y FARDA DE MÓVIL, MP3, GPS...

FOTOS, VÍDEOS Y COMUNICACIÓN

NOKIA N73

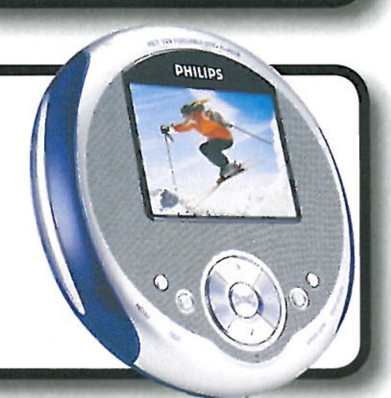
CON UNA CÁMARA CARL ZEISS DE 3'2 MEGA PÍXELES, PANTALLA DE 2'4 PULGADAS, RADIO FM Y REPRODUCCIÓN DE AUDIO DIGITAL, EL N73 SERÁ UN COMPAÑERO DE ANDANZAS CASI PERFECTO. ADEMÁS, NO HAY QUE OLVIDAR QUE EL N73 TAMBIÉN ES UN EXCELENTE TELÉFONO PARA HABLAR CON QUIEN QUIERAS. ASÍ COMO PARA ENVIAR FOTOS O VÍDEOS.
WWW.NOKIA.ES - PRECIO SIN CONFIRMAR



UN PORTÁTIL SALIDO DE LA F1

FERRARI 1000 DE ACER

CON ESTE PORTÁTIL EXCLUSIVO CON ACABADO EN FIBRA DE CARBONO, LOGOTIPOS Y COLORES OFICIALES DE FERRARI DEJARÁS A MÁS DE UNO CON LA BOCA ABIERTA. POSEE LA TECNOLOGÍA MÁS POTENTE DE AMD PARA PROCESADORES MÓVILES CON TURION X2 A 2 GHZ. ES COMPATIBLE CON WINDOWS VISTA Y YA INCORPORA LAS NUEVAS REDES INALÁMBRICAS DE ALTA VELOCIDAD 802.11N. ADEMÁS PESA MUY POCO Y PODRÁS LLEVARLO A TODAS PARTES.
HTTP://WWW.ACER.ES - 1.958 EUROS



PARA CINÉFILOS COMPULSIVOS

PHILIPS DVD PORTÁTIL PET320

CON MENOS DE 400 GRAMOS, ESTE REPRODUCTOR MULTIMEDIA PORTÁTIL TE PERMITIRÁ DISFRUTAR DE AUDIO, VÍDEO E IMÁGENES EN CUALQUIER PARTE. SU PANTALLA DE 3'5 PULGADAS NO ES LA MAYOR DEL MUNDO, PERO SÍ QUE HACE POSIBLE DISFRUTAR DEL OCIO DIGITAL EN CUALQUIER PARTE.
WWW.PHILIPS.ES - 179 €

A LO BOND, JAMES BOND

GAFAS AIGO MP3 MG-F566

UNAS GAFAS CON MUCHO ESTILO PARA LOS USUARIOS MÁS SOFISTICADOS. CON 512 MB DE MEMORIA Y AURICULARES DE ALTA CALIDAD, SERÁN MÚSICA PARA TUS OÍDOS. SI ERES DE LOS QUE NO SE SEPARAN DE LAS GAFAS DE SOL, NO DEBES DEJAR DE PROBAR ESTE MODELO. Y ADEMÁS TE PERMITE GRABAR ANOTACIONES DE VOZ. Y TODO SE MANEJA POR LA PATILLA... DE LAS GAFAS, CLARO.
WWW.GS87.COM - 99,90 €

SABE-LO-TODO



EL MUNDO EN TRES DIMENSIONES

Microsoft ha comenzado a dar a conocer su visión del mundo en 3D a través de su servicio Maps Live. En maps.live.com se puede elegir la vista 3D para recorrer las calles de algunas de las más conocidas ciudades del mundo, a las que se irán incorporando otras a medida que se vayan completando los trabajos de digitalización.

¿ORDENADOR O TELÉFONO?

Samsung está complicando la tarea de clasificar los dispositivos. Ahora, presenta el Samsung SPH-P9000, que con 143 × 94,3 × 29,75 mm y 580 g de peso apenas si es más grande que un móvil, pero con Windows XP. De momento sólo está disponible en Corea, con conectividad WiMax para poder estar On-line incluso en movimiento.





CON LA MÚSICA A TODAS PARTES

SONY WALKMAN NW-S205F

SONY INVENTÓ EL WALKMAN, Y DESDE ENTONCES NO HA DEJADO DE MEJORARLO. EL NW-S205F LO TIENE PRÁCTICAMENTE TODO, INCLUYENDO RESISTENCIA AL AGUA, RADIO FM, CONTADOR DE PASOS, DE CALORÍAS, CRONÓMETRO O BATERÍAS DE LARGA DURACIÓN QUE CON SÓLO 3 MINUTOS DE CARGA ALCANZAN 3 HORAS DE AUTONOMÍA. SUS 2 GB DE MEMORIA DAN PARA MUCHAS HORAS DE DIVERSIÓN.
WWW.SONY.ES - 120 €



UNA TELE FULL HD REALMENTE MARAVILLOSA

PANTALLA SONY BRAVIA KDL-40W2000

CUANDO SE HABLA DE HD O ALTA DEFINICIÓN, EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS SE ESTÁ ANTE HD READY. ES DECIR, PREPARADO PARA ALTA DEFINICIÓN, PERO SIN LLEGAR AL MÁXIMO DE CALIDAD DEFINIDO POR LOS ESTÁNDARES. CON LA PANTALLA BRAVIA KDL-40W2000 SE HABLA YA DE FULL HD. O SEA, ALTA DEFINICIÓN EN TODO SU ESPLENDOR, CON 1.920 X 1.080 PUNTOS DE RESOLUCIÓN. EL PRECIO ES ALTO, PERO ES TODO UN REGALAZO.
WWW.SONY.ES - 3.000 €



UN «LORO» DE ÚLTIMA GENERACIÓN

SAMSUNG YP-K5JAB

EL REPRODUCTOR YP-K5JAB OFRECE UNA CAPACIDAD DE 4 GB PARA AUDIO E IMÁGENES, QUE ADEMÁS DE SER SUMAMENTE ELEGANTE Y DISTINGUIDO INTEGRA UNOS VERSÁTILES ALTAVOCES PARA COMPARTIR LA MÚSICA EN CUALQUIER MOMENTO. LA DURACIÓN DE LAS BATERÍAS CON LOS ALTAVOCES ENCENDIDOS ES DE 6 HORAS, Y HASTA 30 SI SE USAN AURICULARES. LA PANTALLA ES DIMINUTA, CON 1'82 PULGADAS DE RESOLUCIÓN, PERO USA TECNOLOGÍA OLED DE GRAN VISIBILIDAD.
WWW.SAMSUNG.ES
270 EUROS





UN IPOD MUUUY DISTINTO

FUNDAS I-DOLL EN DR. BOTT

UNO DE LOS ENCANTOS DEL IPOD EN SUS ORÍGENES ERA SU CARÁCTER EXCLUSIVO, PERO HOY EN DÍA TODO EL MUNDO TIENE UNO. O CASI. DE TODOS MODOS, ES POSIBLE RECUPERAR ESE TOQUE DE EXCLUSIVIDAD VISTIENDO AL IPOD CON ALGUNA DE LAS FUNDAS DE LA NUEVA GAMA I-DOLL. NO PASARÁS DESAPERCIBIDO.
WWW.DRBOTT.ES - 34,95€



TU ORDENADOR HABLARÁ

SISTEMA DE ALTAVOCES INTERACTIVO LOGITECH Z10

ESTE SISTEMA DE ALTAVOCES ESTÉREO DE LOGITECH REINVENTA EL SONIDO, RODEÁNDOLO DE ELEGANCIA Y OPCIONES TAN INTERESANTES COMO GESTIÓN DE CANALES DE RADIO POR INTERNET O LA INFORMACIÓN EN LOS PROPIOS ALTAVOCES SOBRE EL AUDIO QUE SE ESTÁ REPRODUCIENDO.
WWW.LOGITECH.ES - 149 €



TAN SOFISTICADO COMO TÚ

MIO DIGIWALKER H610

EL H610 ES EL PRIMER DISPOSITIVO GPS QUE MIMA SU LOOK. SU TAMAÑO ES COMEDIDO, EL PESO REDUCIDO Y LA ESTÉTICA SUMAMENTE CUIDADA Y DIVERTIDA. REPRODUCE ARCHIVOS MULTIMEDIA Y POR SUPUESTO INCLUYE TECNOLOGÍA GPS DE POSICIONAMIENTO CON LA APLICACIÓN
TELEATLAS Y DECENAS DE MILES DE PUNTOS DE INTERÉS CARGADOS.
HTTP://WWW.MIO.COM - 399 €

CHIQUITITA PERO MATONA

RICOH CAPLIO R5

ESTA CÁMARA, A PESAR DE SU REDUCIDO TAMAÑO, INTEGRA UNA ÓPTICA ZOOM QUE VA DESDE LOS 28 MM PARA PAISAJES, HASTA LOS 200 MM PARA CAPTAR LOS DETALLES DE LO QUE OCURRE LEJOS. ADEMÁS, ESTÁ ESTABILIZADA PARA EVITAR QUE LAS FOTOS SALGAN MOVIDAS, Y LA PANTALLA DE 2'5 PULGADAS OFRECE UNA BUENA VISIBILIDAD.
WWW.RICOH.ES - 390 €

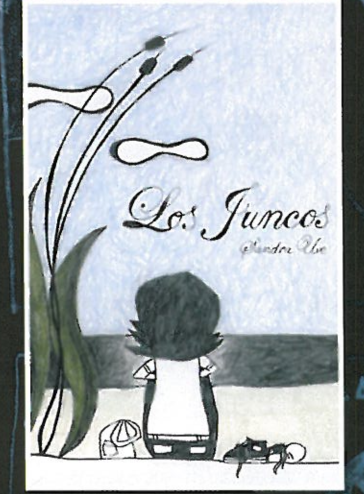


¡UN USB 16 GB!

Las capacidades de almacenamiento suben como la espuma. Así lo muestra esta llave USB de Transcend JetFlash 2A con nada menos que 16 GB, un ejemplo de que los sistemas de almacenamiento personales son una alternativa válida para el tradicional disco duro.



CÓMICS



GUIÓN Y DIBUJO: SANDRA UVE
EDITORIAL: ASTIBERRI
P.V.P: 10 €

LOS JUNCOS

Sandra Uve deja de lado su faceta como directora de cine X (y como colaboradora de *Cuatrosfera*) para regalarnos una auténtica joya en forma de cómic. Con tono intimista y trazo *naïf*, la autora desarrolla una especie de diario autobiográfico estructurado en capítulos que abarcan diferentes etapas de su vida, centrando la atención en sus relaciones personales... que, como suele ser habitual, no son siempre fáciles.







GUIÓN Y DIBUJO: MAURO ENTRIALGO
EDITORIAL: EZTEN KULTUR TALDEA
P.V.P: 8 €

HERMINIO BOLAEXTRA

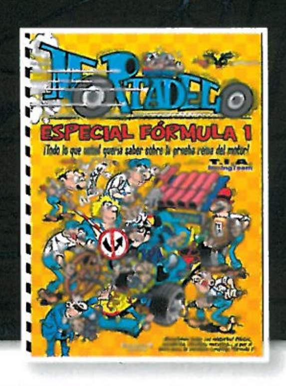
El más desvergonzado (por decirlo de una manera políticamente correcta) de todos los personajes creados por Mauro Entrialgo, ve ahora publicado este tomo con todas las historietas que los seguidores del autor ya leímos en *Herminio Bolaextra* y *Siempre En Forma: Herminio Bolaextra 2*. Si aún no sabes de donde viene el sobrenombre de este reportero aficionado al *Ricard*, corre a tu tienda de cómics a redimirte de tus pecados.

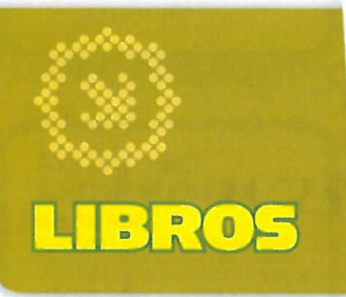
CUANDO LOS CÓMICS SE LLAMABAN TEBEOS

MORTADELO: ESPECIAL FÓRMULA 1

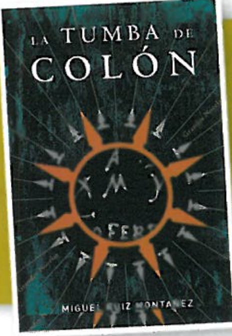
GUIÓN Y DIBUJO: IBÁÑEZ
EDITORIAL: EDICIONES B
P.V.P: 9,95 €

Este tomo, encuadernado en tapas duras y editado por **Ediciones B**, incluye la historieta completa protagonizada por Mortadelo y Filemón titulada ***Fórmula 1*** además de un completo y divertido repaso al deporte de las cuatro ruedas: documento de ingreso en la escuela de Pilotaje de la T.I.A., test de conocimientos de Fórmula 1, el biplaza de la T.I.A. pieza a pieza, indumentaria y tipos de casco, circuitos, un curso de inglés y hasta oraciones...





LIBROS



LA TUMBA DE COLÓN

AUTOR: MIGUEL RUÍZ MONTÁÑEZ
EDITORIAL: EDICIONES B
NÚMERO DE PÁGINAS: 280
P.V.P: 17,50 €

Después el éxito de *El Código Da Vinci*, es un título español el que arrasa en las listas de ventas. ***La Tumba De Colón*** es una novela basada en hechos históricos reales, fruto de la investigación del profesor Miguel Ruíz Montáñez sobre el misterio de Cristobal Colón. Su argumento nos presenta a tres investigadores que unirán sus esfuerzos para resolver el jeroglífico que une la tumba del descubridor en Santo Domingo con la Catedral de Sevilla.

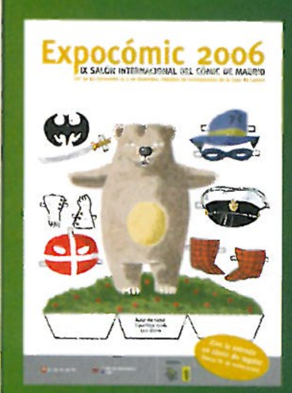
TOP 20

ANIMES IMPRESCINDIBLES (POR ORDEN CRONOLÓGICO)

1. LA SERPIENTE BLANCA (1958) - TAIJI YABUSHITA
2. EL CASTILLO DE CAGLIOSTRO (1978) - HAYAO MIYAZAKI
3. NAUSICAA (1984) - HAYAO MIYAZAKI
4. EL CASTILLO EN EL CIELO (1986) - HAYAO MIYAZAKI
5. LA TUMBA DE LAS LUCIÉRNAGAS (1988) - ISAO TAKAHATA
6. MI VECINO TOTORO (1988) - HAYAO MIYAZAKI
7. AKIRA (1988) - KATSUHIRO ÔTOMO
8. PORCO ROSSO (1992) - HAYAO MIYAZAKI
9. GHOST IN THE SHELL (1995) - MAMORU OSHII
10. MEMORIES (1995) - KATSUHIRO ÔTOMO, KÔJI MORIMOTO Y TENSAI OKAMURA

NOTICIAS

CITAS OTAKU EN NUESTRO PAÍS



Cartel de Expocómic 2006, diseñado por Luis Durán.

En los últimos años se ha multiplicado el interés por todo lo relacionado con los cómics, el manga, el *anime* y el mundo *otaku* en general. Buena prueba de ello es la multiplicación de eventos dedicados al tema y su afluencia de público, mayor en cada edición. Así, este año la 12ª edición del Salón del Manga (celebrado en la Farga de L'Hospitalet del 27 al 29 de octubre) ha contado con una media de visitantes al día que supera las 19.000 personas, una cifra récord en la historia del certamen. Si te interesan este tipo de eventos, te adelantamos que las próximas citas son **Expocómic 2006** (del 30 de noviembre a 3 de diciembre en el Pabellón de Convenciones de la Casa de Campo) y **Otaku Expression** (que llegará a la Ciudad de la Artes y las Ciencias de Valencia los próximos 16 y 17 de diciembre).

El mes pasado ya te hablamos de la secuela de *Los Cuatro Fantásticos, El Ascenso De Silver Surfer*. Ahora, te podemos adelantar que la adaptación al videojuego de la película está siendo desarrollado por **Visual Concepts** y **Seven Studios** y será publicado por **2K Games** en junio de 2007, coincidiendo con el estreno de la película.



Ha nacido una nueva súper heroína. Desde el pasado 1 de noviembre el canal norteamericano *CBS Daytime* emite la serie *Guiding Light*, una coproducción de **Marvel** y la compañía **Procter&Gamble**. Además, la superpoderosa rubia nacida en *Springfield* hará diversas incursiones en otras series de cómics de **Marvel**.

Selecta Vision ha adquirido los derechos de las dos primeras temporadas de la serie de televisión y de la película de los míticos *Transformers*, aunque de momento habrá que esperar para ver cómo se materializa esta licencia.



DESCARGAS

SUPERMAN
www.ew.com/ew/report/0,6115,1541918_5_0_,00.html

La página web de la revista Entertainment Weekly ofrece la posibilidad de descargar siete páginas del Action Comics #844, que cuenta entre sus guionistas con Richard Donner, director de la primera película de Superman.

MERCHANDISING

¿Te acuerdas del *Atmosfear* y aquellas partidas de tablero con el mando del vídeo VHS en la mano? Pues prepárate porque regresa adaptado a las nuevas tecnologías, y con *Khufu*, la momia como maestra de ceremonias. El formato DVD permitirá combinaciones aleatorias de pruebas que harán de cada partida una experiencia diferente. El disco incluye también extras sobre la producción y las ilustraciones del juego, además de las instrucciones. Si quieres hacerte con él o regalarlo estas navidades, vete preparando 43,90 Euros.



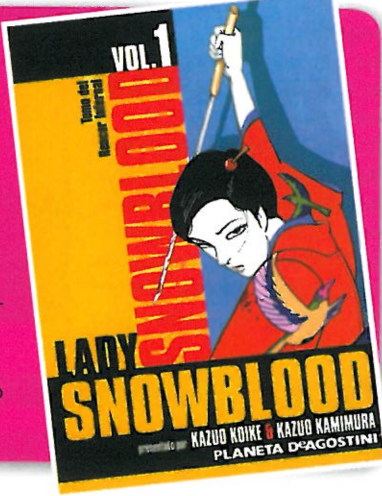

Los tiempos cambian hasta para los juegos de mesa: combina los dados con el mando del DVD.

MANGA

LADY SNOWBLOOD

Del creador de *El Lobo Solitario y Su Cachorro* y *Asa*, llega ahora esta historia ambientada en la época *Meiji* y que sirvió de inspiración a Quentin Tarantino a la hora de crear *Kill Bill* (además de contar con su propia adaptación al cine en dos partes). La historia arranca con una mujer cuya vida queda destrozada por cuatro hombres. En la cárcel, concebirá a su hija con el único propósito de que lleve a cabo la venganza que ella no podrá realizar.

GUIÓN: KAZUO KOIKE
DIBUJO: KAZUO KAMIMURA
EDITORIAL: PLANETA DEAGOSTINI
P.V.P.: 19 €



11 PERFECT BLUE (1997) - SATOSHI KON
12 LA PRINCESA MONONOKE (1997) - HAYAO MIYAZAKI
13 MIS VECINOS, LOS YAMADA (1999) - ISAO TAKAHATA
14 METRÓPOLIS (2001) - RINTARO
15 COWBOY BEBOP. LA PELÍCULA (2001) - SHIN'ICHIRO WATANABE
16 EL VIAJE DE CHIHIRO (2001) - HAYAO MIYAZAKI
17 MILLENNIUM ACTRESS (2001) - SATOSHI KON
18 HÉROES AL RESCATE (TOKYO GODFATHERS) (2003) - SATOSHI KON
19 STEAMBOY (2004) - KATSUHIRO ÔTOMO
20 EL CASTILLO AMBULANTE (2004) - HAYAO MIYAZAKI



■ **VISTOSO >**
El Twingo comercial llegará la próxima primavera a los concesionarios.

COORDINADO POR MOTOR ZETA

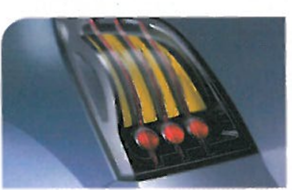
RENAULT | TWINGO | CONCEPT

EL PEQUE SE HACE MÁS FUERTE



MOTOR: **1.200 CC**
POTENCIA: **100 CV**
DIMENSIONES LARGO/ANCHO/ALTO (METROS):
3.6 .1.7 / 1.4
LAS VENTANILLA DE LAS PUERTAS NO TIENEN MARCO Y SOBRESALE LA GRAN SUPERFICIE ACRISTALADA CON LA PROLONGACIÓN DEL PARABRISAS. LOS FAROS ESTÁN INTEGRADOS EN LA VISTOSA CARROCERÍA
WWW.RENAULT.ES

En **Renault** no se han andado con posturas conservadoras a la hora de diseñar el que será el futuro *Twingo*, que con bastante probabilidad estará a la venta en España la primavera del año que viene. El coche real, de calle, se parecerá bastante al prototipo que se presenta en estas páginas y que vio la luz por primera vez en el pasado Salón del Automóvil de París.





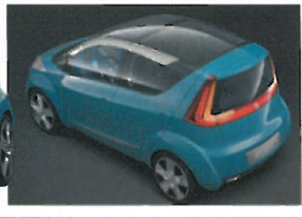
El interior de este prototipo lleva cuatro asientos individuales tipo *bacquet* para sujetar mejor a los ocupantes y están separados por una especie de consola donde colocar diferentes equipos multimedia. Otra de las curiosidades es que no lleva cerraduras en las puertas, lo cual prevé que el vehículo de calle se abra mediante tarjeta. También sorprende en este *concept-car* que el velocímetro vaya situado en el centro del salpicadero y que esconda una pantalla con la que se puede acceder a Internet o realizar distintas funciones propias del utilitario. Impresiona la osadía de los ingenieros y diseñadores cuya imaginación quizás se verá frenada en el coche de venta al público, sobre todo en cuanto al interior se refiere.



EL TWINGO DE CALLE SE PARECERÁ BASTANTE AL PROTOTIPO

LA ALTERNATIVA







SUZUKI
PROJECT SPLASH

Comparte plataforma con el nuevo *Suzuki Swift* y, según dicen en la marca, es un vehículo ideal para salir por ciudad de compras y realizar excursiones camperas. Su habitáculo está preparado para llevar con amplitud a cinco adultos. El cambio es automático de 4 velocidades.

DESPEDIDA & CIERRE

AUNQUE EL RIGOR DE LOS CIERRES NAVIDEÑOS HAYA DEJADO FUERA DE JUEGO A MÁS DE UNO, SEGUIMOS AL PIE DEL CAÑÓN Y NOS SOBREPONEMOS TAN BIEN QUE HASTA TENEMOS TIEMPO DE ACUDIR CON DEVOCIÓN CASI RELIGIOSA A TODAS Y CADA UNA DE LAS FIESTAS DEL SECTOR. ¡PORQUE NOSOTROS LO VALEMOS!

Mientras nuestro añorado Nemesis yacia convaleciente en el calor de su hogar, las chicas contaban a Toni Montana su carta a los Reyes y The Elf y Last Monkey mantenian a raya a los matones descamisados... y entonces llegó Tones a ensuciar la magia del momento con su exceso de testosterona.



Dani Martin intentó seducir a nuestra Anita con sus «Besos». Ella no se dejó impresionar y le dedicó un «Eres un canalla» que le dejó con la boca abierta.

Last Monkey y Supernena se abrazan tras las nominaciones. Ninguno de los dos fue el elegido para abandonar la glamurosa «chupipandi».

En las noches de luna llena, John Tones muta en Cornelius T. Ninja y se dedica a aullar por los garitos de Alcorcon.

Después de abrazarse de mala gana al primo latino de Hitman en la foto superior, nuestro dire volvió a recurrir a su «mirada Ferrari» para robarle la novia a Scarface, que se quedó (literalmente) de piedra ante la estampa.

RESULTADOS DE CONCURSOS

ATELIER IRIS 2

Mª JOSÉ TAPIA ANTÓN (ZARAGOZA)
SAMUEL SÁNCHEZ GARCIA (CASTELLÓN)
DARTA ALÉXIS GARCIA VALENCIA (SEVILLA)
MARIO DE DIOS MARTÍN (MENORCA)
ISAÍAS SANCHEZ MIJES (CÁDIZ)
ITAMAR RUEDA GONZÁLEZ (JAÉN)
ELOY ROMERO DÍAZ (GRANADA)
ISABEL MALLÓL VERA (BARCELONA)
LOURDES CORCOLES SANTANA (CÁDIZ)
ANDRÉS DOMINGO RAMA (VALENCIA)
DAVID CEREZO PRIETO (MADRID)
VICTOR MÍNGUEZ RODRÍGUEZ (MADRID)
Mª JESÚS DOMÍNGUEZ ARCAS (A CORUÑA)
EULOGIA MARTÍNEZ ALONSO (L. P. GRAN CANARIA)
SANTIAGO M. PERALTA ESPINOSA (MÁLAGA)
DAVID POVEDA RODRÍGUEZ (BARCELONA)
IVAN GIMENO SAN PEDRO (ZARAGOZA)
JESICA BARBEIRO DOMÍNGUEZ (A CORUÑA)
ANTONIO AGÜERA PARRÓN (MURCIA)
AMPARO HERRAIZ JIMÉNEZ (VALENCIA)

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

ORLANDO FABELO ARENCIBIA (LAS PALMAS)
JESÚS GRIMALDI ARZOGUE (SEVILLA)
EDUARDO GRACIA EDO (BARCELONA)
JUAN M. CORRAL CORONA (GRANADA)
DANIEL FRÍAS CUARTERO (ZARAGOZA)
JAVIER SAN ANTONIO GONZÁLEZ (BARCELONA)
VICENTE ANDRÉS MARTÍN (SALAMANCA)
RUBÉN FLORES OLIVER (HUELVA)
SONIA RODRÍGUEZ GOZNALEZ (LA RIOJA)
VANESA BUSTILLO (BALEARES)
ALBERTO LÓPEZ ANADÓN (MADRID)
Mª JOSÉ BEL SIERRA (CASTELLÓN)
ENRIQUE SANZ LÁZARO (MADRID)
GORHA IBARRECHE LARIZGOITIA (VIZCAYA)
FCO. JAVIER RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ (MADRID)
RAFAEL MUÑOZ RUBIO (BARCELONA)
OLIVER PÉREZ GARCÍA(BARCELONA)
ANSELMO VALENCIA SAIZ (VALENCIA)
LIDIA BARROSO GORDILLO (CÁCERES)
MARCO ANTONIO BERNAL CALLERO (BARCELONA)



EL PREMIADO > Robert Ménard, director de Reporteros Sin Fronteras, recogió el premio de manos del rey don Juan Carlos y de Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente ejecutivo del Grupo Zeta.

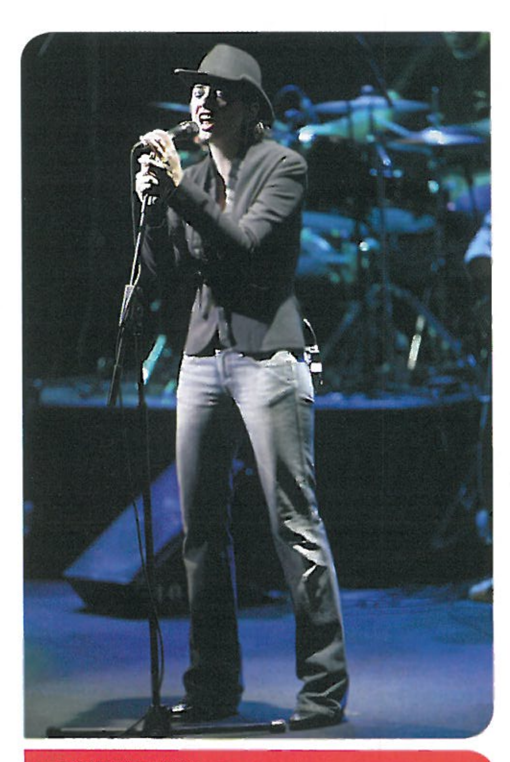


EL REY CON EL GRUPO ZETA > De izq. a der. Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente ejecutivo de Grupo Zeta. Ingrid Asensio. Chantal Mosbah. El Rey. Jessica Asensio. Óscar Vecino. Irene Salazar.



LA ONG REPORTEROS SIN FRONTERAS HA SIDO GALARDONADA CON EL PREMIO ANTONIO ASENSIO DE PERIODISMO EN SU IV EDICIÓN, POR SU FIRME DEFENSA DE LA LIBERTAD INFORMATIVA

PREMIO A LA LIBERTAD DE INFORMACIÓN



ACTUACIONES MUSICALES > Durante la ceremonia, entre otros artistas, Ana Belén y Víctor Manuel cantaron Libertad, mientras que Marlango (en la foto) versionó el tema Semilla Nega de Radio Futura.

El Rey Don Juan Carlos hizo entrega al secretario general de la asociación internacional Reporteros sin Fronteras, Robert Ménard, el IV Premio Antonio Asensio de Periodismo. El monarca alabó la lucha de esta organización «en favor de la libertad de los medios de comunicación» y de los periodistas que ven «conculcada su libertad de expresión». La ceremonia, que tuvo lugar en Madrid, celebró también el 30 aniversario de Grupo Zeta, el holding periodístico fundado por Antonio Asensio Pizarro.

El Rey destacó «el compromiso del Grupo Zeta con las libertades fundamentales» y se refirió a su condición de «testigo destacado de la profunda transformación de España en una nación estable y próspera». Durante el acto, patrocinado por Endesa, tuvo un recuerdo entrañable para el fundador del grupo, a cuyo «espíritu innovador y emprendedor» achacó el éxito de «transformar su pequeña empresa en un gran grupo de comunicación».

A la gala, presentada por el periodista Pedro Piqueras, asistió la vicepresidenta del Gobierno, Teresa Fernández de la Vega, a la que acompañaron las ministras de Cultura y de Fomento, Carmen Calvo y Magdalena Álvarez, y los titulares de Justicia, Juan Fernando López Aguilar; Administraciones Públicas, Jordi Sevilla, e Industria, Joan Clos, junto al secretario de Estado de Telecomunicaciones, Francisco Ros. Esperanza Aguirre, presidenta de Madrid, y los alcaldes de la capital, Alberto Ruíz-Gallardón, y de Barcelona, Jordi Hereu, compartieron la celebración con el fiscal general del Estado, Cándido Conde Pumpido, y el juez Baltasar Garzón.

En la ceremonia, amenizada con canciones de Víctor y Ana, Marlango y Estrella Morente, el presidente del Grupo Zeta, Francisco Matosas, destacó la labor de esta organización como «merecedora del más amplio reconocimiento» de quienes creen en la libertad de prensa, y dijo que hoy se hace más necesaria que nunca porque la libertad de expresión «está seriamente amenazada en demasiados lugares». El secretario general de Reporteros sin Fronteras agradeció la distinción y elogió a España por «haber sabido construir una democracia viva, radiante, tras años de oscuridad y represión». El responsable de la ONG condenó a ETA por la persecución a la que ha sometido en los últimos 30 años a los periodistas y criticó a los dirigentes de muchos países que conculcan la libertad de expresión, entre los que no olvidó denunciar a Vladimir Putin y George Bush.

INAUGURACIÓN EN MADRID > Los asistentes en la inauguración de la exposición en Madrid son, de izq. a der., Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente ejecutivo de Grupo Zeta. Alberto Ruiz-Galladón, alcalde de Madrid. Francisco Matosas, presidente de Grupo Zeta. José Luis Rodriguez Zapatero, presidente del Gobierno. María Antonia Trujillo, ministra de Vivienda.

EL PERIODISMO CUMPLE 30 AÑOS

ZAPATERO Y GALLARDÓN ELOGIAN AL GRUPO ZETA POR SU APORTACIÓN A LA LIBERTAD CON MOTIVO DE SU 30 ANIVERSARIO DURANTE EL ACTO DE INAUGURACIÓN CELEBRADO EN MADRID

El presidente del Gobierno, José Luis Rodríguez Zapatero, y el alcalde de Madrid, Alberto Ruiz-Gallardón, destacaron las aportaciones a la libertad y a la democracia de Grupo Zeta durante la inauguración en Madrid de la exposición organizada con motivo del 30 aniversario de este holding periodístico, fundado por Antonio Asensio Pizarro.

La muestra, bajo el lema Grupo Zeta: El Compromiso Con La Libertad, se ha exhibido en Madrid y Barcelona. Repasó la historia de los últimos tres decenios en nuestro país a través de las portadas de las diversas publicaciones del grupo.



INAUGURACIÓN EN BARCELONA > Los asistentes en la inauguración de la exposición en Barcelona fueron, de izq. a der., Joan Clos, ministro de Industria. Pascual Maragall, presidente Generalitat, Antonio Asensio, vicepresidente ejecutivo de Grupo Zeta, Fernando Moraleda, secretario de Estado de Comunicación.

Durante el acto de inauguración en Madrid, Zapatero tuvo un cariñoso recuerdo para el fundador, a quien calificó de «empresario emprendedor e ilusionado», y destacó «la contribución del Grupo Zeta a la convivencia democrática en España». Ruiz-Gallardón elogió el «coraje» de Asensio y su equipo «a la hora de aunar compromiso y libertad", mientras que el presidente del grupo, Francisco Matosas, ratificó la apuesta de la compañía por el periodismo «popular, riguroso, ágil y comprometido».

La muestra contó con objetos que forman parte de la historia de España, como la cámara de fotos con la que César Lucas retrató a Marisol desnuda en un Interviú de 1976, urnas utilizadas en las primeras elecciones democráticas tras el franquismo en 1977 o las planchas con las que se imprimió el número 1 de El Periódico de Catalunya, el primer periódico del grupo, en 1978.



TEMAS
Menú
Opciones
Ir a
6139
7334
3509
1935
2826
2238
Envía
STILO
Código TEMA
Al
5888
Ej: Envía STILO 1746 al 5888 para que los fondos e iconos de tu móvil se cambien por VESPAS
7648
0971
7790
VIVE
7649
2896
1746
3979
También puedes elegir:
GATITOS TEQUIEROS VAMPIROS
TUNEADOS UNICORNIOS MANGA
INDIOS MOTOS MOTOCROSS
BRUJAS CABALLOS VAQUITAS
ANIMALES TOROS DALMATAS
Ej: Para que los fondos de pantalla e iconos de tu móvil se cambien por coches TUNEADOS envía STILO TUNEADOS al 5888
37829 37841 45497 45543 37845 45534 36329 41701 46946 42290
Duende del dinero
TE AMO
47270 45596 46627 42302 47243 42292 42813 46628 46948 39917
Te Amo
38882 46629 42936
Envía
COMIC
Código FOTO o VIDEO
Al
5888
Ej: Envía COMIC 42292 al 5888 para tener la VAMPIRESA en tu móvil
o puedes llamar al : 806 52 62 33
46505 41272 41751
PARA SIEMPRE
45639 46945 46633 42941 42940 42742 37669 47276 39918 42209
47266 43067 45550 37842 42813 45593 45552 46509
TE ECHO DE MENOS
41077 41691 41444 41623 41693 41081 41132 41138
¡Llámanos!
803 443 113
¡Las chicas más sexys!
Utilizando nuestros servicios, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una bbdd inscrita en la agencia de protección de datos con el nº 2033360322. Responsable del fichero: Mediafusion España S.A. Otorga su consentimiento para que el nº de móvil pueda ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionadas con nuestros servicios de olemovil.com. Conforme a la ley vigente, puede darse de baja así como ejercitar su derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición enviando un correo indicando su teléfono a info@olemovil.com. Coste del SMS: 1,2€ sin IVA. (Requisitos: 3 sms para fotos, animaciones, polifónicas,sonidos reales, música real y videos,4 sms para temas, 5 sms para juegos). Coste máximo por minuto de la llamada a los 800, desde tfno fijo 1,09€, desde móvil 1,36€, IVA incluido. Coste conexión wap según operador y a cargo del usuario. -Apdo. correos 24005 de Madrid 28080-